РЕЛИГИИ и АВАТАРЫ

РЕЛИГИЯ В КОРОЛЕВСТВАХ

Религия Забытых Королевств не монотеистическая. Здесь царит политеизм. Это трудно понять многим игрокам, так как в современном мире большинство не-восточных религий монотеистические. В политеистических религиях поклоняются многим богам, обычно в группах, которые называются пантеонами. В Королевствах религия Мальхоранда подразумевает поклонение семейству богов. Религии, часто практикуемые в Фаеруне, включают поклонение группам сил, которые могут не быть генетически связанными между собой. Религия Чулта практикует поклонение двум богам и множеству духов предков, мест и животных, вместе с почитанием сил природы. Философия Сияющих Земель Дурлара, Золотого Вара и Эстагунда говорит, что все в мире взаимосвязано, как части одного духа-творца Адамы или Единого, все многочисленные силы Королевств – разные аспекты Единого; поэтому Сияющие Земли самые религиозно терпимые в Королевствах, и буквально все боги приветствуются там (хотя Пантеон Фаеруна считает Сияющие Земли в своей сфере влияния – см. ниже). Все эти религии подразумевают поклонение множеству сил в пантеоне, но не обязательно в разных пантеонах. Таково обычное состояние веры в Королевствах.

Говоря абстрактно, действительно смешно думать, что какое-то божество в Королевствах разгневается, если верующий также поклоняется другому божеству. Что действительно волнует конкретное божество Королевств, это не то, что кто-то из последователей молится кому-то еще, а скорее какие именно из других богов почитаемы, каких ублажают, и насколько серьезна преданность и вера в других богов. Некоторые пантеоны не заботятся даже о том, что их поклонники почитают также богов других пантеонов.

Также глупо считать, что у каждого храма есть прихожане, принадлежащие только ему, кроме особых случаев. Народ Королевств молится во многих местах, и они поклоняются богам как для того, чтобы почтить их, так и для того, чтобы умиротворить. Если некто уважает науку, или он певец или бард, то в большей части Фаеруна он будет поклоняться Огме. Но если эта личность соберется зимой в морское путешествие, то он также помолится Ауриль и Умберли, чтобы умиротворить их дарами, чтобы они позволили ему благополучно добраться до места.

У большей части людей есть несколько божеств, которым они регулярно поклоняются, ублажая злых богов, только когда попадают в ситуацию, относящуюся к их сфере влияния. Большинство людей Королевств также обычно выбирает своего рода патрона – божество, которое он особо почитает, и поклонение которому утешает и поддерживает. Бог-покровитель также в конце концов сопровождает душу человека на Поля Фугу, место, куда души отправляются сразу после смерти, до того, как начнется их загробная жизнь на Внешних Планах (или одном плане) своего бога-покровителя. Те, кто категорически отрицает любую веру или верит только на словах большую часть жизни, после смерти называются Неверующими. Они образуют живую стену вокруг Города Раздора – Келемвор, новый Лорд Смерти, может вскоре переименовать его – в царстве смерти в Ойносе, на Серых Пустошах, и остаются там, пока не растворятся. Неземная зеленоватая плесень, которая скрепляет стену, в конце концов уничтожает их. Неверные, те, кто намеренно предал своего бога, в которого верил, и которому дал личный обет, отправляются на вечное наказание в Город Раздора, после того, как его дело рассматривается Келемвором в Хрустальной Башне (место обитания Келемвора в Городе Раздора).

Некоторые люди Фаеруна посвящают свою жизнь одному богу. Чаще всего это жрецы, некоторые принадлежат к другим классам, например паладины или маги. От таких людей требуется верность своей вере, поскольку они принесли личные обеты своему богу, хотя они могут чтить и других божеств, с которыми их бог в союзе или которым служит.

РЕЛИГИЯ И БОЖЕСТВЕННАЯ СИЛА

Силы Забытых Королевств делятся на несколько разных категорий: великие, младшие, средние и полубоги. Ранг (и относительная сила) божества в Королевствах определяется количеством и преданностью последователей этой веры. Без верующих боги чахнут, теряют божественный ранг и способности и могут даже погибнуть.

Сколько в точности веры и верующих нужно, чтобы божество поднялось (или опустилось) по рангу – неизвестно. Очевидно, что некая божественная формула для расчета способности бога была введена Ао, но он никогда не открывал ее даже самим богам. Божественный механизм повышения или понижения ранга работает ровно, без чьего-либо контроля. Он считает веру последователей, преданных только одному богу и более легкомысленное поклонение обычных обитателей Королевств нескольким или многим богам. На него можно временно повлиять с помощью могущественных религиозных обрядов или артефактов (как церемония, которая позволила Йяхту Ксвиму внезапно подняться от полубога к младшему богу), но такое «подталкивание системы должно быть подкреплено стабильным, долгим поклонением, иначе новообретенная сила уйдет в течение нескольких месяцев или года. Механизм, совершенно очевидный для смертных, и хотя боги могут только примерно предполагать, как он работает, они не могут распознать его точную природу или его ухищрения настолько, чтобы использовать какую-нибудь лазейку.

Учитывая борьбу за верующих среди богов, ученые постоянно удивляются, почему сильные божества просто не убьют слабых, уменьшая таким образом конкуренцию, и почему какое-либо божество идет на службу к другому. Образованные философствующие жрецы и монахи вывели теорию, которая это объясняет. Слабые боги иногда

служат богам выше их по рангу, потому что более сильные божества обещают защищать их от похищения божественности другими силами. В обмен младшие боги обеспечивают старшим больше «рабочих рук» для их дел. Часто, особенно среди злых божеств, практикуется практически вымогательство в таких отношениях. Ученые предполагают, что возможно некоторые боги отдают часть своей божественной силы старшему божеству, укрепляя его положение, или может быть сильные божества, имеющие много поклонников, угрожают «вытеснить» младшего бога или полностью уничтожить его, если они не поклянутся служить им и отдавать дань в виде божественной энергии. Если это правда, это объясняет, почему божества, чьи «портфели» частично пересекаются, придерживаются такого порядка. Предположительно, только схожая божественная сила может быть разделена или передана от одного бога другому. Иерархия Богов Ярости, управляемых Талосом, состоящая из Ауриль, Малар и Умберли; многие боги природы подчиненные Сильванусу, как Элдат и Миеликки; боги правосудия и долга, возглавляемые Тиром – Ильматер и Торм; и боги бардов и знания во главе с Огмой – Денейр, Ллиира и Милил, в свете этой теории выглядят прагматичными и гораздо менее великодушными. Предположительно выгоды от подобного вымогательства зависят от моральных предпочтений участвующих божеств.

СФЕРЫ БОЖЕСТВЕННОГО ВЛИЯНИЯ

Силы, действующие на Абейр-Ториле разделили поверхность мира на несколько областей, в которых они имеют влияние. Разные группы и пантеоны правят в разных местах глобуса. Как видно на карте Сфер Влияния, пантеон Мацтики правит Мацтикой, пантеон Захары – Заххарой, Божественная Бюрократия Кара-Тура управляет Кара-Туром, Фаерунский пантеон удерживает господство в Фаеруне, а пантеон Чулта – в Чулте. Пантеон Мальхоранди объединяет силы Мальхоранда и Маргома и делит влияние с пантеоном Фаеруна в Антере (страна, которая пережила больше всего перемен в божественной структуре), Чессенте и пустыне Раурин.

Пантеоны полностью удерживают управление в своей сфере влияния (если она принадлежит только им). Жрецы разных пантеонов могут заходить в чужую сферу влияния, получать заклинания и оставаться в относительном покое и незаметности, пока они не начинают попыток обратить в свою веру жителей региона, строить храмы или начать религиозную войну. Любая подобная активность вынуждает пантеон действовать ради собственной безопасности. С этого момента большинство богов, имеющих свое жречество и военные/рыцарские ордена, предпринимают действия для изгнания иностранного влияния (большинство добрых и нейтральных богов) или уничтожения его (большинство злых богов).

Споры между пантеонами или даже членами одного пантеона обычно решаются в Кругу Сил В Павильоне Путеводной Звезды на полуплане, плавающем где-то на Эфирном Плане, который считается нейтральной территорией для всех сил, активных в Королевствах, и обеспечивает свободную трибуну для всех партий, вовлеченных в спор. Основной принцип, которого придерживаются все пантеоны, активные в Королевствах – целостность суверенитета пантеона в его сфере влияния, и, как следствие, его право действовать, если существует угроза от агентов другой сферы влияния.

Пантеоны Фаеруна и Мальхоранда сейчас делят влияние в Антере, Чессенте и пустыне Раурин. Еще не решено окончательно, кто получит полный суверенитет в Антере, поскольку недавно его границы очерчивали сферу влияния ныне не существующего пантеона Антера. Сейчас оба пантеона дистанционно-вежливы друг с другом и занимают в этой ситуации позицию «поживем – увидим». Спящие боги Мальхоранда, так долго удовлетворявшиеся тем, что осталось в их древних границах, были разбужены Войной Богов для более активной роли и впервые за столетия пытаются заполучить больше последователей. Пантеон Фаеруна сейчас более энергично вербует новых сторонников в Антере, но у Пантеона Мальхоранда есть прочная стабильная база, поскольку Иштар, внешне божество Антера, на самом деле только псевдоним, под которым Изис, богиня Мальхоранда, столетиями работала в Антере.

БОЖЕСТВЕННЫЕ ИММИГРАНТЫ

Когда Абейр-Торил был молод, человеческие божества Королевств не относились так формально к сферам влияния, поскольку их поклонники не толпились в таком количестве на Ториле и даже редко сталкивались друг с другом. Долгое время человеческий пантеон просто размечал границы по континентам или большим географическим областям. Все человеческие пантеоны или подмножества пантеонов из других хрустальных сфер основали себе дома на Ториле таким путем. Они не беспокоились о других человеческих пантеонах, чьи боги, претендовавшие на те же «портфели», обитали на других континентах.

Однако вскоре боги стали замечать смешивание их верующих, поскольку разные группы их странствовали по Торилу, и они забеспокоились о том, что делать с угрозой основам их власти, которую представляли эти иммигранты. В качестве решения они согласились разделить сферы влияния, как рассказывалось выше. Внутри этих сфер влияния если более одного бога претендовало на похожие «портфели», только один из них получал доступ к божественному статусу выше чем полубог.

Когда прибывала волна эмиграции (чаще всего, проходя через открытые *врата*), смертные, эмигрировавшие в Королевства, продолжали поклоняться своим старым богам. Если сфера влияния, в которую попали эти люди, уже включала божества, обладавшие такими же «портфелями» как старые боги иммигрантов, случалось одно из двух: или вера иммигрантов обращалось к уже существовавшим богам Королевств, или боги иммигрантов проникают в новую хрустальную сферу и сражаются с богами Королевств за обладание соответствующим «портфелем». В первом случае божество, получившее новых верующих, со временем информировало своих новых жрецов и

последователей о соответствующих изменениях в их поведении, одежде или теологии, чтобы привести их в соответствие с хрустальной сферой, в которой они оказались. Во втором случае происходило божественное сражение за власть, и один из богов побеждал (иногда после короткой и эффектной битвы, иногда после нескольких лет манипуляций и божественных интриг). Проигравший или изгонялся из Королевств или понижался до уровня полубога и влачил жалкое существование. Если же в сфере влияния Королевств в хрустальной сфере, в которую прибыли иммигранты, не было божества с «портфелем», соответствующим божеству иммигрантов, последнее могло свободно войти в новую хрустальную сферу и сферу влияния, и в большинстве случаев так и делало. Такие иммиграционные течения были частыми в пантеоне Фаеруна, пережившем много волн иммиграции с момента разделения сфер влияния.

РОЖДЕНИЕ БОГОВ

Боги могут появляться разными способами. В Королевствах, хотя большинство богов описываются как дети других богов, это скорее удобный способ описать взаимоотношения между богами, чем действительно способ появления новых божеств. Одно божество, Тихе, разделилось на два – Бешабу и Тимору, и это обстоятельство создало прецедент. Кажется, при необходимости боги могут разделить себя как минимум на две части, и как минимум одна из частей становится другим существом.

Задолго до Времени Ужасов Ао очевидно создал некоторых из божеств Королевств, так же как и хрустальную сферу Вселенной Королевств. Однако он позволил богам Королевств меняться и развиваться бессчетными тысячелетиями, прежде чем решил, что нужно подкорректировать баланс в Королевствах и дал ход событиям Времени Ужасов.

В эти тысячелетия боги делились, рождались, убивали друг друга, возводили могущественных смертных до божественного уровня и принимали волну за волной эмигрировавших богов, пришедших в результате эмиграции смертных из других сфер, в свои ряды. Они были бесконтрольны в своем размножении и саморазрушении. Только после Времени Ужасов Ао принял активное участие в создании новых богов, восстановлении мертвых богов Королевств и разрешении или запрете эмиграции богов из других сфер в Королевства.

После Времени Ужасов для каждого кандидата на божественность необходимо согласие Ао. Он дает его формально на церемонии представления, представ пред очами смертных, или неформально, позволив существу стать богом Королевств. Обычно смертный пытается стать божеством, накапливая энергию, используя древние ритуалы, артефакты, спонсорство существующих богов или комбинацию всего этого. В какой-то момент процесса Ао принимает решение. Если это решение отрицательно, претендент не станет богом.

Часто в попытках достичь божественности с помощью могущественных ритуалов или использования артефактов в результате провала (способ «отказа» Ао) смертный становится личем, превращается в другой необычный вид нежити или погибает. Обычно если привлечена божественная энергия другого «спонсора» (до Ао), смертный или остается жить в надежде преодолеть то, что вызвало отказ Ао, и попытаться еще раз, или переходит в посмертие, чтобы стать могущественным слугой своего спонсора на Внешних Планах. Ао никогда не снисходит до объяснения своего решения.

В терминах игры, чтобы хотя бы попытаться достичь божественности, смертный в Забытых Королевствах должен достичь как минимум 25 уровня, иметь одно из значений свойств 21 и выше и еще одно значение свойств не меньше 19. Он или она должен затем провести много времени, изучая способы достижения божественности, составить план, как это сделать, и встретиться с великими опасностями, выполняя этот план. План должен включать по крайней мере два из трех пунктов: исполнение специально разработанного ритуала или заклинания большой сложности, стоимости и личной опасности, использование артефакта или спонсорство божества. Если все условия выполнены, ДМ может, по своему усмотрению, позволить Ао улыбнуться попытке и даровать персонажу статус полубога. Персонаж, достигший такого статуса, выбывает из игры и с этого момента считается полубогом.

СМЕРТЬ БОГОВ

Боги могут умереть. Они много раз делали это в истории Королевств. Мертвые боги много раз после смерти возвращались в Королевства. Потому что как боги могут умереть?

Место гибели Обычно, за исключением вмешательства странных обстоятельств или использования артефактов, единственное место, где бога действительно можно уничтожить - это его родной план существования, или некоторые из Внешних Планов. Из за этого очень трудно уничтожить бога, потому что боги наиболее сильны на своем родном плане. Кроме того, родной план бога обычно населен исключительно могущественными экстрапланарными существами, которые служат божеству, и является частично складом могущественных предметов, которые божество собрало или создало за время своего существования.

Бог убивает бога Обычно, за исключением вмешательства странных обстоятельств, таких как Время Ужасов, только могущественное божество может убить другое могущественное существо. Учитывая разные уровни силы, существует некая эластичность при определении какого уровня божество может убить другое, но большинство богов, имея достаточно времени, ресурсов и накопленной энергии, могут уничтожить бога меньшего ранга, чем они, в открытом бою и может попытаться уничтожить равного себе с некоторой помощью других богов, могущественных смертных, специально разработанных церемоний/заклинаний, артефактов или комбинации вышеперечисленного. Конечно, большинство богов имеют божественных союзников, которых они могут призвать на помощь, если на них открыто напали. Кроме того, боги могут добровольно уступить часть своих полномочий

или божественной энергии другому божеству, чтобы избежать гибели. Таким образом, боги, которые собирались сражаться за «портфель», как например Гарагос и Темпус, выживали оба.

Смертный убивает бога Единственные боги, которых смертные могут надеяться уничтожить – это полубоги. Полубоги в Королевствах гораздо уязвимее, чем боги, поскольку в большинстве случаев их родным планом существования является Первичный Материальный План, а их личные владения непосредственно связаны с поверхностью Абейр-Торила. Таким образом полубоги более легкая цель и для других богов, потому что гораздо легче забрать божественную эссенцию у них, чем у богов, обитающих на внешних планах.

Полубоги могут использовать одновременно только один аватар, и у них занимает долгое время (год) подготовить новый. Так что для смертных гораздо проще победить их, разрушив защиту полубога, чем другие божества, потому что здесь нужно победить только один аватар.

После этого смертный должен вынудить бога встретиться с ним лицом к лицу – труднодостижимая цель, когда бог уже догадывается о намерении посетителя, потому что он уже уничтожил аватар бога. Чтобы заставить божество появиться при таких обстоятельствах, требуется хорошо продуманная западня, помощь другого бога, использование артефакта, или поиск специального заклинания, или ситуации. При которой божество становится уязвимо.

Будучи связанными обстоятельствами, которые требуют от них появляться при определенных условиях, большинство полубогов просто сбежит. К несчастью полубогам трудно путешествовать с плана на план, для этого они должны полагаться на магическое заклинание или предмет, вместо того, чтобы использовать внутреннюю способность, как остальные боги. Эта проблема с транспланарными путешествиями – единственная причина, почему большинство полубогов Забытых Королевств выбирают своим домом Первичный Материальный план, и это также означает, что полубоги гораздо более уязвимы для предметов и заклинаний, которые могут запереть их на одном плане, отрезав пути к бегству. Так, применяя достаточно жестокие физические и магические силы, в абсолютно правильном месте и в абсолютно верное время, с мудрой стратегией, подобающими приготовлениями, несколькими обманными трюками и, может быть, небольшим артефактом, *возможно*, что смертному удастся уничтожить полубога. И только.

Бог умирает от пренебрежения Чтобы существовать, богам нужна сила, обеспечиваемая их поклонниками. Один из способов для бога умереть – это растерять всех поклонников. Намеренно погубить бога таким образом трудно даже величайшим силам. Обычно все поклонники божества должны для этого умереть, или бог должен постепенно терять верующих, так медленно, что не осознавал бы своей неизбежной судьбы, пока уже не осталось бы возможности что-то предпринять. Божества могут удерживаться на уровне полубогов, пока у них остается *хотя бы один* верующий. И даже после потери последнего верующего их увядание займет некоторое время, когда они будут выжимать последние капли божественной подпитки из использования их имени, их суверенитета над принципами и идеями их «портфеля», и даже из страха, внушаемого историями, рассказанными о них как мифы и легенды. В это время они будут прикладывать все усилия, чтобы хоть кто-нибудь поверил в них. Чтобы наверняка гарантировать смерть такого божества, по всей вероятности оно должно быть заточено на своем родном плане и лишено возможности общаться с любым смертным существом. Тогда, в конце концов, оно умрет.

МУЛЬТИСФЕРИЧЕСКИЕ БОГИ ИЛИ МЕРТВА ЛИ ТИАМАТ

Некоторые силы Королевств имеют те же имена, что и божества, обычно относящиеся к другим сферам существования. Эти божества включают Огму, Миеликки, Тира, Ловиатар, Сильвануса и большинство пантеона Мальхоранда. Для того, чтобы путешествовать в другие хрустальные сферы и на другие планы, эти боги Королевств – те же самые боги, которые не связаны с Королевствами. Боги – существа многомерные, и имеют интересы во многих хрустальных сферах Первичного Материального плана, из которых Королевство – только один. Однако такие божества описаны в Верах и Аватарах так, как они представлены в Королевствах. В других хрустальных сферах они воспринимаются по другому, в зависимости от их влияния, их деятельности и природы этих сфер. То, что происходит в одной хрустальной сфере, не влияет на дела того же божества в другой. Только происшествия, которые случаются с богом на его родном плане (обычно на одном из Внешних Планов) воздействуют на него во всех хрустальных сферах, и поэтому там надо быть осторожным и не предпринимать слишком многого. Таким образом существа, которые умерли в Королевствах, просто вольно или невольно разрывают свою божественную связь с Космосом Королевств. Они не мертвы, но их могущество далеко от пределов Королевств, как если бы так и было.

Многие слухи о божественных сражениях и триумфах достигли Королевств с командами спелдджамминг-кораблей и с историями путешественников, проходивших сквозь расположенные наТориле транспланарные и транссферические (ведущие в другие хрустальные сферы) *врата*. Из этих слухов трудно понять, когда действительно обсуждается конкретное божество. Многие боги используют псевдонимы на других планах и в других хрустальных сферах, стараясь перевербовать верных поклонников другого божества или скрыть, что произошли изменения в божественной иерархии, которые могут обеспокоить консервативных верующих. Другие божества просто выбирают похожие имена, олицетворения и аватары на счастье, или потому что одна и та же форма кажется постоянно вызывает благоговение, уважение или ужас у обитателей разных сфер и планов. То, что прошел слух, что какое-то божество или существо, имеющее свое подобие в Королевствах, умерло в какой-то другой сфере существования, не означает, что на бога Королевств это хоть как-то повлияет. На самом деле многие существа в Королевствах, не являющиеся богами, претендуют на это звание, и иногда трудно сказать, является ли существо на самом деле тем, кем себя называет.

Возможно, пример сможет это проиллюстрировать. В удаленной хрустальной сфере, согласно последним слухам, умерла злая богиня, представлявшаяся в виде многоголового хроматического дракона. Она была известна обитателям сферы как Тахисис. Сильный отряд авантюристов из Земли Кровавиков в Королевствах встретил и убил могущественное многоглавое хроматическое драконоподобное существо на одном из нижних планов несколько лет назад. Оно было известно как Тиамат. Оно могло быть воплощением божества или особенно могущественным планарным существом. В стране Антер, также в Королевствах, до недавнего времени большинство людей придерживалось культа Тиамат. Аватар Тиамат погиб во Время Ужасов от рук Гильгима, короля-бога Антера, который сам недавно умер.

Существо по имени Тахисис может быть, а может и не быть Тиамат, и в любом случае ее предполагаемая смерть не должна иметь никакого влияния на события в Королевствах. Все. Что мы можем предположить – или Тахисис это Тиамат, присутствующая в разных хрустальных сферах, и тогда она не умерла, или Тахисис умерла, и тогда она не Тиамат, известная в Королевствах.

Существо, убитое на нижних планах могло быть, а могло не быть божеством (если было, то, при всем подобии, только аватаром, а не самим божеством). Оно скорее всего умерло после встречи с героями из земли Кровавиков. Если это действительно была истинная форма великого божества, то они не смогли бы убить ее, потому что только великий бог может убить великого бога на его родном плане навсегда. С другой стороны божество может рассеяться и восстановиться через определенное время (оставим в стороне Время Ужасов, которое по своей сути нарушало большинство основных правил богов). Следовательно, или это существо мертво и не является на самом деле богом, а скорее аватаром бога или особенно могущественным смертным существом, или это существо было богом и восстановилось после ухода героев. Если это было божество, оно опять же может быть, а может не быть тем же самым, которому недавно поклонялись в Антере.

Сила, известная в Антере как Тиамат, в любом случае должно было появляться как аватар во Время Ужасов, так же, как все боги Фаеруна. Во время Войны Богов она была повержена Гильгимом, очень завистливым главой пантеона Антера. С этого момента божественная эссенция Тиамат разделилась на три части, одна из которых вселилась в Чаззара, красного дракона из Чессенты, который давно пытался стать божеством. Чаззар в конце концов достиг своей цели и стал полубогом, но вынужден был собрать в себя остальные части эссенции Тиамат, чтобы увеличить свою силу. Он е знал самой малости – что он просто обеспечивал аватар для Тиамат. Когда Чаззар убил и съел последнего дракона, в котором содержалась часть эссенции Тиамат, он полностью собрал ее божественную силу. Он перенес резкую финальную трансформацию, и Тиамат вновь появилась в Королевствах. К несчастью первое, что она сделала, это попыталась отыграться у Гильгама, который сильно понизился в статусе после проведенной Ао «переоценки» сил и окончания Войны Богов. Как аватар Тиамат так и аватар Гильгама погибли грязной смертью, которая протянулась на несколько Внешних Планов и канули в забвение в большинстве ослабленных городов Анталлас. Тиаат была очевидно ослаблена этим столкновением и не появлялась в другом аватаре в Королевствах. Кроме того она перестала даровать заклинания своим жрецам в Королевствах (которые в основном были родом из Антера и Чессенты). Это привело большинство ученых Королевств к заключению, что божество, известное как Тиамат, отстранилось от взаимодействия с Королевствами, как одна из его сил.

Это не значит, что другое божество с многоголовым аватаром, хроматический дракон, называющий себя Тиамат, не может быть богом Королевств. На самом деле, поскольку Тиамат из Антера мультисферична, если Ао снова решил разрешить ей божественную связь со Вселенной Королевств, потому что верующие требуют ее присутствия, тогда она может снова вернуться в Королевства как божество. То, что сейчас в Королевствах она мертва, не означает, что она мертва полностью, это означает только, что божественная связь между ней и хрустальной сферой Вселенной Королевств сейчас разорвана.

ВРЕМЯ УЖАСОВ

Время Ужасов было исключением из множества обычных правил, по которым действуют боги в Королевствах. В этот период боги Королевств были вынуждены или поместить всю свою божественную энергию в один смертный аватар, или, если они существуют на разных планах, были вынуждены создать аватары, в чье существование была вложена вся будущая божественная связь с Королевствами. Так как боги Королевств вынуждены были вложить так много в свои аватары, эти аватары были очень уязвимы. Хотя смерть аватара не означала смерти бога (Бэйн и Баал по крайней мере последовательно сменили несколько аватаров прежде чем окончательно умереть), боги могли находиться только в одном образе-аватаре и не могли связаться со своими домами и источниками силы на Внешних Планах (если у них таковые имелись).

Однако во Время Ужасов основное правило, что только бог может убить другого бога (кроме полубогов) не нарушалось. Баал был убит Сириком, использовавшим меч Убийца Богов (Годсбэйн), на Мосту Боярескир. Убийца Богов был Маска в образе меча (очевидно аватар Маски). То есть бог убил бога.

Миднайт использовала заклинание *дезинтеграции* чтобы убить Миркула в Уотердипе, а затем использовала *дверь измерений* чтобы перебросить мертвое тело аватара через Море Мечей. В это время Миднайт несла в себе часть божественной эссенции Мистры, переданной ей с помощью подвески в форме символа Мистры, которая сливалась с телом Миднайт во время путешествий. Таким образом снова, несмотря на несколько окольный путь, бог убил бога.

Мистра погибла от рук Хельма на Божественной Лестнице, пытаясь получить доступ на свой родной план. Перед тем, как сразиться с Хельмом, она передала большую часть своей силы своим Избранным: Азуту, Магистру и Элминстеру. Перед смертью она дала Миднайт подвеску с частью своей эссенции и распространила остаток своей

силы в виде магической волны, окружающей и пронизывающей Вселенную Королевств. Элминстер смог призвать призрак ее сущности как некий вид магического элементаля, чтобы убить одного из аватаров Бэйна, но он оказался недостаточно силен, чтобы совершенно уничтожить его, и его эссенцию смог собрать вместе Миркул и передал новому аватару. Торм убил Бэйна в Тантрасе. Снова в случае Мистры и Бэйна один бог убил другого.
Боги, умершие в конце Войны Богов остаются мертвыми в Королевствах, если только Ао не восстановил их в Конце Времени Ужасов, как он сделал с Тормом. Но только боги, чьи верующие из всего множества сфер находились только во Вселенной Королевств, обречены были умереть совершенно. Любое божество, связанное с другими хрустальными сферами, не могло прекратить существование. Ао имеет влияние только на богов Королевств, но не на пансферическое или многомерное пространство. Вместо этого все божественные связи между этой силой и Королевствами должны быть разорваны. Само божество не умирает, но считается умершим для обитателей Королевств.

ПОСМЕРТНОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ
Когда божество (не только аватар) умирает, оно волшебным образом переносится на Астральный План, растворяясь в вечности, медленно теряя форму. Само божество беспомощно плывет в серебряной пустоте астрала, время от времени шевелятся, как будто во сне, но никогда не пробуждается, если только не будут предприняты особые действия, чтобы вернуть ему силу действовать.
Некоторые боги после смерти отделяются от своей божественной сущности, то есть их личность и воспоминания отделены от их силы, способностей и истинного облика. Этот феномен обычно случается при взаимодействии с магическими предметами уровня артефакта или реликвии и с особенно энергичными и буйными силами в регионе божества в момент его смерти. Артефакт намеренно или ненамеренно действует как магнит, притягивает личность бога и захватывает ее. Такие пойманные божества помнят все, что они делали при жизни, но не могут больше использовать ни одну из своих божественных способностей (хотя они могут иногда искажать силы предмета, в котором они заключены, если они могут убедить смертного активировать его силу). Они исключительно неудобно чувствуют себя в таком пойманном состоянии, поскольку не могут ни восстановить себя как боги, ни перейти в какое бы то ни было духовное посмертие, доступное для богов. Это обычно приводит к продолжительной борьбе этой части личности за то, чтобы бежать из тюрьмы. Такие заключенные боги – коварные манипуляторы, предательские лжецы и тайные враги.
Если божество мертво, то его жрецы и другие последователи (такие как паладины и рейнджеры), полагавшиеся на бога даровавшего им заклинания, больше не получают новых заклинаний. Как бы они не молились, они не получают ничего. Мертвые боги не изучают ничего нового, не знают о событиях в Королевствах или где-либо еще, не могут использовать никаких своих прежних божественных сил, не могут перемещаться с плана на план, короче говоря так же сознательны и полезны, как камень. Единственное, что может почувствовать мертвый бог при особых обстоятельствах, это произнесение его имени на церемонии, пытающейся восстановить его.
«Портфель» мертвого бога, которым он управлял при жизни, передается тому, кто его уничтожил. Если это существо не может принять такие обязанности из-за моральных и/или этических различий или неспособности иметь дело с таким огромным количеством силы, «портфель» делится между наиболее подходящими кандидатами среди богов пантеона погибшего. Вторая процедура также действует, если бог умирает из-за пренебрежения верующих.
Если полубог, деливший «портфель» с богом более высокого ранга, уничтожен, и его убийца не может принять его власть, вся его сила автоматически переходит к вышестоящему владельцу «портфеля» из того же пантеона. Так, если Гарагос Грабитель будет убит, его «портфель» перейдет к Темпусу, если его убийца не окажется существом, способным стать полубогом войны.

НАЗАД ИЗ СМЕРТИ
Видимая смерть не означает конца карьеры для богов Королевств. Боги могут вернуться и возвращаются после смерти. Чтобы вернуться к жизни и божественному статусу, бог должен иметь верующих и не должен быть полностью уничтожен (нечто *теоретически* возможное, как уверяют нас мудрецы, но требующее огромных разрушительных усилий на Астральном Плане после обнаружения и идентификации соответствующего божественного тела-острова). Затем что-то должно быть сделано, чтобы внезапно и интенсивно продемонстрировать великую сцену поклонения этому богу. Это включает долгий ритуал, в течение которого постоянно призывается по имени мертвое божество. Часто также приносится огромное количество даров, предпочитаемых божеством, и иногда используются артефакты, чтобы направить энергию, создаваемую на церемонии, к божеству наиболее эффективно. В конце концов Ао может решить позволить мертвому богу восстановить связь с Королевствами. Без молчаливого согласия Ао даже наиболее точно и страстно выполненный ритуал превращается в ничто.
После восстановления божество возвращается в Королевства как полубог. Оно должно потрудиться, чтобы достичь своего прежнего божественного статуса, если он был более высоким. Восстановленные боги получают эссенцию и основной «портфель» из своего прежнего божественного существования, когда они возвращаются к жизни. Часто это означает, что большая часть их предыдущего «портфеля» была разобрана до его возвращения.

БОЖЕСТВЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Для богов не существует статистики, и способности истинных богов описаны далее в этой книге. Силу бога невозможно измерить. Статистика просто бессмысленна, если дело касается богов Королевств.
Несмотря на это некоторые боги более могущественные, чем другие. В мире Забытых Королевств боги разделены на несколько разных уровней: старшие, средние, младшие и полубоги. Вне этой системы рангов находится Ао, верховный бог, также обсуждаемый ниже. Каждый разряд богов обладает определенными способностями и силами. Это относится к богам, но не к их аватарам. Аватары обсуждаются в соответствующем разделе.

АО, ВЕРХОВНЫЙ БОГ

Ао – единственный верховный бог. Он правит всеми пантеонами Абейр-Торила, человеческими и нечеловеческими, во всех сферах влияния. Однако его видели в пределах Фаеруна только во Время Ужасов, и он очевидно более осторожен в других регионах Абейр-Торила, так как в большинстве остальных регионов даже не слышали о нем.
Ао находится за пределами рангов божественной силы во всех отношениях. Он считается более могущественным, чем другие боги, поскольку он сумел сослать почти всех богов Забытых Королевств на поверхность Фаеруна во Время Ужасов, и он также считается находящимся за пределами системы рангов, как учителя находятся за пределами системы классов, которая используется для представления уровня студентов. Ао мало волнует повседневная жизнь смертных, но он заботится о богах Королевств, как о своих созданиях. Ао не требуются верующие, и он не дает заклинаний смертным. Сомнительно, что он вообще слушает молитвы и просьбы. Он служит стражем и охранником Королевств за пределами их Вселенной.
Кроме его деятельности во Время Ужасов, единственная обязанность, которую Ао продолжает исполнять по отношению к Королевствам, имеет отношение только к их богам. Со Времени Ужасов Ао решает, кто является богом, а кто нет. Он решает, кто из умерших богов теряет свою божественную связь с Королевствами, а другим позволяет вернуться в Королевства в качестве богов. Он также решает, кому из множества богов, которым поклоняются эмигрировавшие в Королевства существа, будет позволено установить божественную связь со Вселенной Королевств и обслуживать своих верующих. И наконец в его обязанности входит произведение смертных существ в статус богов. Ао может произвести любое смертное сознательное существо в любой божественный статус от старшего бога до полубога немедленно, если это существо принимает обязанности и ответственность этого статуса, но он использовал эту способность, чтобы возвысить смертных до более высокого статуса, чем полубоги, только во Время Ужасов.

ВСЕ БОЖЕСТВА ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ

Все божества Забытых Королевств, от великих богов до полубогов, обладают свойствами, описанными в этом разделе.
«Портфель»: У каждого бога есть определенные вопросы, предметы, идеи и эмоции, над которыми он имеет власть, силу и контроль. Боги внутренне связаны и вовлечены в свои «портфели». Они обычно имеют самую большую силу, когда действуют в рамках своих «портфелей». Однако «портфели» богов могут меняться, если они умирают или восстанавливаются, если умирает другой бог их пантеона, или если у них происходят радикальные изменения в характере (Сирик стал безумным), или они повышаются или понижаются в божественном статусе. «Портфель» всего пантеона также может подвергнуться изменениям, если в пантеоне произошла большая реорганизация или встряска – как например смерть одного или нескольких важных богов или большой период божественной суматохи, как Время Ужасов.
Важно отметить, что внутри пантеона более одного божества могут обладать схожими или идентичными «портфелями». Однако в этом случае не более, чем одно божество может получить статус выше, чем полубог.
Великие и средние боги могут создать точную имитацию аватара божества, которого они подменяют (обычно убив бога, под которого они собираются маскироваться). Когда бог использует аватар-марионетку, чтобы представиться другим божеством, аватар должен соответствовать всем способностям (хотя не обязательно намерениям и ментальности), как если бы он действительно принадлежал богу, которого имитирует. Более того, обычный аватар бога не может использовать способности аватара подменяемого бога. Аватары должны действовать с мощностью, с которой они изначально предполагались использоваться, если бог хочет создать новый аватар с сочетанием способностей, он может это сделать, но различия будут очевидны как для его собственных верующих, так и для верующих божества, которое он имитирует.
Бессмертие: Все боги бессмертны и не имеют возраста. Единственный способ убить бога требует специальных обстоятельств. Обычно боги умирают, если они уничтожены богами более высокого статуса в физическом или магическом бою. Однако боги в Забытых Королевствах могут вернуться и возвращаются из смерти, и смертные в особых обстоятельствах становятся богами. Обычное правило в нормальной кампании, что любой бог, пострадавший от атаки, которая должна уничтожить его, просто рассеивается и появляется позже (процентный бросок, чтобы определить количество дней). Так например бог, которого должно было разорвать на части могущественным артефактом, просто исчезает и появляется позже.
Телепортация: Боги обладают внутренней способностью незамедлительно телепортироваться в любое место на том же плане. Они могут делать это когда захотят и без малейшего шанса на неудачу.
Инициатива: Имея дело со смертным, любой бог автоматически получает инициативу. Конечно, они могут просто подождать и посмотреть, что смертный собирается делать, но они всегда могут действовать первыми, если хотят.

Общение: Все боги понимают и говорят на любом языке. Предполагается, что это включает письменный и устный язык, так же как и другие необычные формы общения, такие как ароматический язык сауриалов. Все боги могут разговаривать напрямую и тайно с любым существом в любом пространстве и через любой физический или мистический барьер. Боги преодолевают границы космоса и планов, но (в большинстве случаев) не времени.
Использование магии: Все боги могут использовать любое заклинание любого уровня. Это включает заклинания жрецов и волшебников и не требует использования магических книг, молитв, вербальных, материальных или соматических компонентов. Иначе говоря, заклинание для богов требует лишь малейшего желания этих потрясающих существ. Они могут также с легкостью открывать новые заклинания или импровизировать с вариациями известных заклинаний.
Иммунитеты: Требуется оружие +1 и лучше, чтобы нанести урон полубогу или младшему богу, +2 или лучше, чтобы нанести урон среднему богу, и магическое оружие +3 или лучше, чтобы суметь ранить старшего бога. Все боги обладают иммунитетом к любому виду магии, которая автоматически убила бы их, если бы они проиграли спасбросок (как например спасбросок против магии смерти или смерть, или когда требуются другие спасброски с таким же эффектом), которая может навсегда убить их без разрешенного спасброска, которая может дезинтегрировать их или вытянуть энергию или уровни. У них иммунитет к силе любых глифов и символов, которые не причинять им ничего, а только отвлекают внимание. У них также иммунитет ко всем псионным способностям, которые не практикуются божественными существами, и даже тогда и них остается иммунитет к псионным способностям, используемым богами более низкого ранга, чем они сами.
Дарованные способности: Боги могут даровать любые способности и заклинания любого уровня своим жрецам, если они не превышают их собственные способности. Благодаря этому свойству боги дают жрецам, паладинам и рейнджерам их магические силы и заклинания. Заметим, что только боги и другие существа квазибожественного статуса (как например лорды танар'ри) могут даровать заклинания.

ВЕЛИКИЕ (СТАРШИЕ) БОГИ
В дополнение к перечисленным выше способностям, великие боги могут делать практически все. Они стоят на вершине пирамиды божественной силы, и их ресурсы почти неограниченны. Некоторые из их дополнительных способностей включают:
Смена облика: Великие боги могут превращаться в любой предмет, живой или неживой, любого размера. Известно, что в некоторых случаях существа этого типа достигали космических пропорций.
Сопротивление магии: Великие боги на 100% защищены от магии смертных, на 75% от магии богов меньшего ранга и на 50% от магии других великих богов.
Спасброски: Все великие боги автоматически совершают необходимые спасброски. Это отражение их великих способностей, ментального могущества и физической силы.
Планарные путешествия: Так же, как они могут безошибочно телепортироваться в пределах космоса, они могут путешествовать по разным планам существования. Эти могущественные существа не могут, тем не менее, войти на Первичный Материальный План.
Сенсорные способности: Эти существа практически всеведущи. Они всегда знают, что происходит на всем плане их обитания, или на планах, где сейчас находятся верующие их и их союзников, или священные объекты. Они также знают, что происходит на плане, где кто бы то ни было произносит их имя или титул, в течение года после того, как имя произнесено. Во многих случаях они могут точно предсказать определенные действия смертных и других богов, основываясь на своих обширных знаниях. К несчастью эти сенсорные способности могут быть заблокированы сознательными усилиями богов равного статуса.
Творение: Великие боги могут создать любой объект, живой или неживой, о котором они подумают. Этот процесс увлекает, однако они должны преобразовывать свой запас энергии в физический объект. Поэтому боги должны отдыхать один ход на тонну веса, который они хотят проявить. То есть создание 10-футовой каменной статуи потребует, чтобы бог отдыхал после этого 10 ходов (100 минут).
Жизнь и смерть: Великие боги могут убить любое живое смертное существо всего лишь мыслью. Таким же образом они могут вернуть к жизни любое живое смертное существо где бы то ни было. Конечно другой великий бог может немедленно обернуть этот эффект по своему желанию.
Многозадачность: Великие боги могут выполнять любое количество задач одновременно. Конечно могут возникнуть естественные ограничения, зависящие от их текущей физической формы, но это не штраф из-за сложности действий.
Аватары: Великие боги могут одновременно иметь до 10 аватар, перемещая их между планами по своему желанию. Если один аватар уничтожен, требуются сутки, чтобы сделать новый.

СРЕДНИЕ БОГИ
Средние боги обладают большой силой, но все же не так могущественны, как старшие боги. Они часто служат старшим богам или амбициозно пытаются пробить себе путь и стать старшим богом. Их способности включают:
Смена облика: Средние боги могут превращаться в любой объект, живой или неживой. Ограничение их силы не позволяет, чтобы этот предмет был больше, чем крупнейший естественный или волшебный предмет из уже существующих. То есть средний бог может принять облик огромного слона, но не больше, чем крупнейший из существующих в природе.

Сопротивление магии: Средние боги на 95% защищены от магии смертных, на 70% от магии богов меньшего ранга, на 50% от магии других средних богов и на 25% от магии великих богов.
Спасброски: Все средние боги имеют значение спасбросков 2 во всех категориях. То есть они проигрывают, если значение броска 1.
Планарные путешествия: Средние боги обладают той же способностью путешествовать через планы, как и старшие боги. Они не могут войти на Первичный Материальный План, но всегда прибывают точно туда, где хотят быть.
Сенсорные способности: Средние боги всегда знают, что происходит в 100 милях от их текущего местонахождения. Кроме того они могут расширить свое восприятие и узнать, что происходит в 100 милях от любого из поклонников своих или своих союзников или священных объектов своих или своих союзников. Они могут также расширить свое восприятие и узнать, что происходит в 100 милях от места, где кто-то или что-то произносит одно из его имен или титулов в течение месяца после того, как имя было произнесено. Сенсорные способности могут быть заблокированы усилиями богов равной или высшей силы.
Творение: Хотя они не могут создавать объекты из ничего, средние боги могут призвать или создать дубликат любого объекта, которым они владеют, при условии, что подходящие материалы доступны на данном плане. Однако это изнурительный процесс, и они должны отдыхать один ход на каждые 100 фунтов веса объекта.
Жизнь и смерть: Средние боги, хотя не могут напрямую убить живое существо, могут устроить несчастный случай, который может убить любое смертное существо где бы то ни было. Они могут также воскресить любое живое существо (автоматически успешно), независимо от времени, которое прошло с момента смерти существа или текущего местонахождения или состояния его тела.
Многозадачность: Средние боги могут выполнять до 100 задач одновременно, не получая никакого штрафа. Разумеется, у них могут быть физические ограничения, основанные на текущей физической форме божества.
Аватары: Средние боги могут одновременно использовать 5 аватар, перемещая их между планами по своему желанию. Если один аватар уничтожен, требуется семь дней, чтобы сделать новый.

МЛАДШИЕ БОГИ
Младшие боги часто служат другим богам в качестве помощников. Они менее могущественны, чем старший эшелон богов, тем не менее у них есть право на исключительность своих «портфелей» среди других богов их ранга и выше. Эти боги могущественны, но их могущество не сравнимо с высшими и средними богами.
Смена облика: Младшие боги могут превращаться в любой живой объект по своему желанию. Однако их сила ограничена, так что этот новый облик – средний экземпляр существа (возможно дополненный некоторыми «божественными эффектами»). То есть если младший бог хочет стать жеребцом, он будет выглядеть также, как и другие жеребцы.
Сопротивление магии: Средние боги на 90% защищены от магии смертных, на 60% от магии богов меньшего ранга, на 45% от магии других младших богов и на 20% от магии великих богов.
Спасброски: Все младшие боги имеют значение спасбросков 3 во всех категориях. То есть они проигрывают, если значение броска 1 или 2, если только у их аватара значение спасбросков не лучше.
Планарные путешествия: Как старшие и средние боги, младшие боги могут путешествовать между планами. Никакие физические и материальные барьеры не могут помешать этому транзиту, и они не могут попасть туда, куда попасть не собирались. Они не могут попасть на Первичный Материальный План.
Сенсорные способности: Младшие боги всегда знают, что происходит в 10 милях от их текущего местонахождения. Кроме того они могут расширить свое восприятие и узнать, что происходит в 10 милях от любого из поклонников своих или своих союзников или священных объектов своих или своих союзников. Они могут также расширить свое восприятие и узнать, что происходит в 10 милях от места, где кто-то или что-то произносит одно из его имен или титулов в течение дня после того, как имя было произнесено. Сенсорные способности могут быть заблокированы сознательными усилиями богов равной силы или неосознанным желанием тех, у кого более высокий статус.
Творение: Младшие боги не могут создать или скопировать любой объект из ничего, но всегда знают, где найти любой объект, который они хотят, если он уже существует. Если они желают объект, который не существует, они могут определить местонахождение того, кто может произвести его. Часто младшие боги вступают в союз со средними и высшими богами, что позволяет им полагаться на своих могущественных друзей и их помощь в создании объекта.
Жизнь и смерть: Средние боги обладают способностью воскресить любое живое существо. Они могу сделать это независимо от времени, которое прошло с момента смерти существа или текущего местонахождения или состояния его тела.
Многозадачность: Младшие боги могут выполнять до 5 задач одновременно, не получая никакого штрафа. Разумеется, у них могут быть физические ограничения, основанные на текущей физической форме божества.
Аватары: Младшие боги могут одновременно использовать 2 аватара, перемещая их между планами по своему желанию. Если один аватар уничтожен, требуется месяц, чтобы сделать новый.

ПОЛУБОГИ
Полубоги – младшие могущественные божества любого пантеона. Божества получают ранг полубога, когда они впервые достигают божественного статуса, когда они возвращаются после смерти, когда они делят портфель или

элемент портфеля с богом из высшего эшелона и когда у них просто нет достаточно верующих, чтобы получить более высокий статус. Часто полубогами становятся смертные, которые добились божественного статуса, или боги, которые имеют влияние среди небольшой группы людей (Утгар среди варваров Утгардта) или только в небольшом регионе (Шиаллия в Великом Лесу). Они обладают следующими способностями.

Смена облика: Полубоги могут превращаться только в животных, соответствующих их божественной природе и портфелю. Их новый облик – средний экземпляр существа (возможно дополненный некоторыми «божественными эффектами»).

Сопротивление магии: Полубоги на 70% защищены от магии смертных, на 40% от магии богов равного ранга, и на 20% от магии богов более высокого статуса.

Спасброски: Все младшие боги имеют значение спасбросков 4 во всех категориях. То есть они проигрывают, если значение броска 3 и меньше, если только у их аватара значение спасбросков не лучше.

Планарные путешествия: В отличии от других богов, полубоги могут путешествовать через планы только с помощью магических заклинаний и устройств. Из-за этого ограничения они предпочитают оставаться на одном плане больше, чем другие боги.

Сенсорные способности: Полубоги обладают способностью знать, что происходит в миле от их текущего местонахождения или в миле от любого из своих верующих или священных объектов. Они могут также расширить свое восприятие и узнать, что происходит в миле от места, где кто-то или что-то произносит одно из его имен или титулов в течение часа после того, как имя было произнесено. Сенсорные способности могут быть заблокированы сознательными усилиями богов равной силы или неосознанным желанием тех, у кого более высокий статус.

Творение: Полубоги также не могут создать или скопировать любой объект из ничего. Они должны полагаться на информацию, которую собирают с помощью своих сенсорных способностей, чтобы попытаться найти желаемый объект, если он существует, или потратить свое время и силы, чтобы создать его из необработанного материала или найти существо, которое может сделать это для них. Часто полубоги вступают в союз со средними и высшими богами, что позволяет им полагаться на своих могущественных друзей и их помощь в создании объекта.

Жизнь и смерть: Полубоги обладают способностью воскресить любое живое существо. Они могу сделать это независимо от состояния его тела, но должны иметь аватар или священную реликвию в том месте, где находится его тело.

Многозадачность: Полубоги могут выполнять до 2 задач одновременно, не получая никакого штрафа. В редких случаях избранная ими физическая форма может ограничивать их деятельность, но этого почти не случается.

Аватары: Полубоги могут одновременно использовать один аватар. Если этот аватар уничтожен, требуется год, чтобы сделать новый. Некоторые полубоги не могут пользоваться аватаром или предпочитают не делать этого.

АВАТАРЫ

Когда боги имеют жизненные интересы на Первичном Материальном Плане, они должны послать туда аватара, чтобы действовать вместо них. Аватар – просто воплощение бога на Первичном Материальном Плане. Это воплощение далеко не так могущественно, как бог, и является проекцией его силы на Первичный Материальный План. Почти неограниченной ширины бездна лежит между силами бога и аватара. Аватар заключает в себе лишь малую часть божественной силы. Однако, аватары разделяют многие способности божества. У них те же способности к телепортации, преимущество в инициативе, коммуникационные способности и иммунитеты, как у всех богов.

В отличии от бога, аватар можно уничтожить. Настоящий бог никогда не воспринимает это легко, и часто это приводит к божественному возмездию. Хотя аватары могут принимать много разных форм, количество, которое может быть создано, и частота, с которой они могут замещаться, зависят от статуса божества. Статистика божественных аватаров, приведенная в этой книге, относится к самым частым формам аватаров, которые использует божество.

Магические предметы: Часто аватары владеют магическими предметами исключительной силы. Если не предусмотрены другие установки, эти предметы обычно телепортируются обратно к богу, если аватар уничтожен. Боги могут намеренно предназначить предметы своих аватаров существам, которые сослужили им великую службу, или для своих собственных неведомых целей, но оружие аватара не может быть украдено у него смертным, и не может быть потеряно или уничтожено без вмешательства другой божественной силы.

Классовые ограничения и бонусы: Аватары не подвержены многим ограничениям, действующим для обычных персонажей. Например, они часто имеют значения свойств больше 18 (со всеми соответствующими бонусами и иммунитетами), магическое сопротивление, могут относиться к любому классу вне зависимости от мировоззрения, ограничений по дуал- и мульти- классу, и могут даже иметь класс, появляясь в животном облике. Они получают бонусы конституции как воины, даже если один из их классов – не воин. Они получают бонус к урону (но не THAC0) для силы больше 18.

THAC0: Для аватаров всегда используется указанное THAC0. Они не получают никаких бонусов THAC0 за счет силы или магического оружия. Они не получают никаких штрафов за отсутствие специализации в определенном оружии и никаких бонусов к атаке за специализацию.

Класс брони: Броня аватара может быть чисто декоративной (хотя может стать магической, если одолжена смертному) и никак не улучшает класс брони аватара. Хотя некоторые аватары выглядят одетыми в броню, а

некоторые нет, прочность аватара – неотъемлемое свойство его божественной натуры, и его одежда – лишь цветная картинка, соответствующая понятиям смертных.

Классы: Статистики аватара в первую очередь происходят от уровней класса, к которому они относятся. Если они принадлежат к мультиклассу, они получают лучшие возможные расчеты каждого класса, к которому они принадлежат. Например, если аватар боец 35 уровня и клирик 25 уровня, он получает бонус к оружейной специализации на количество атак и единицы жизни бойца, заклинания клирика, способность обращать нежить и спасброски наиболее выгодного в этом отношении класса.

Воровские навыки и не-оружейная специализация: Аватары, чей класс дает им воровские навыки (карманные кражи, взлом замков, поиск/обезвреживание ловушек, беззвучное движение, прятаться в тени, определять звук, лазать по стенам, читать языки) автоматически успешно используют любые из этих навыков, поэтому процент успеха не указывается. Таким же образом аватары, чей класс предусматривает наличие не-оружейных навыков, таких как чтение следов, автоматически преуспевают в применении этих навыков, если условия в принципе позволяют преуспеть. В целом, аватары всегда успешно проходят проверку любых не-оружейных свойств и способностей, кроме броска 20, и их успех не зависит ни от чего, если этот навык лежит в области влияния их бога. Предполагается, что аватары специалисты во всех не-оружейных специализациях, которые предполагаются, требуются, даются как бонус или вкладываются богами в членов их клира.

Урон: Многие аватары используют оружие в битве. Когда они используют одно оружие, урон определяется соответственно описанию оружия и бонусу силы аватара в совокупности, не забывая о бонусе за специализацию в любом оружии, которым обладают аватары. Если происходит атака без оружия, учитывается только бонус силы. Удар аватара невооруженным кулаком наносит 1d10 единиц урона, но аватары класса воинов не получают нескольких атак кулаком за один раунд. Они получают такие атаки только с оружием.

Вне зависимости от оружейного бонуса, обычно требуемого, чтобы поразить существо, или от уровня очарования оружия, которое использует аватар, аватар может ранить любое существо, если он успешно атаковал. Например, невооруженный аватар может все же успешно атаковать и нанести урон великой мумии больше, чем мог бы смертный с магическим оружием +1.

Движение: Большинство аваторов способны двигаться только по земле. Однако некоторые могут также летать, плавать и рыть ходы, часто с той же скоростью, с которой ходят по земле. У летающих аватаров всегда маневренность класса А.

Специальные способности: Часто у аватаров есть специальные способности в дополнение к их обычным классовым способностям. Они описаны в соответствующих разделах.

Чтение заклинаний и заклинания: Многие аватары имеют возможность читать заклинания. Такие аватары могут читать заклинания в любом облике, даже животных, если только другое специально не определено. Им не нужны никакие жесты, слова или материальные компоненты. Когда они решают читать заклинание, оно просто вылетает. Все аватары со способностью читать заклинания могут читать их по одному за раунд в дополнение к их обычной физической атаке. Если они не атакуют физически, они могут читать два заклинания за раунд.

Сферы или школы, к которым аватары имеют доступ, перечислены в их описаниях. У аватаров всегда есть доступ к любому заклинанию школы или сферы, поскольку они находятся на достаточном уровне, чтобы достичь его. Это значит, что они не должны запоминать их или молиться, как делает обычный персонаж; они могут выбрать из полного спектра заклинаний, к которым они имеют доступ, то, что им требуется.

Аватар может читать только то количество заклинаний определенного уровня, которое может читать жрец или волшебник соответствующего ранга. Например аватар со способностью мага 17-го уровня и доступом к школе магии иллюзии может читать по пять заклинаний иллюзии уровней 1-5, по три заклинания иллюзии уровней 6 и 7 и два заклинания иллюзии уровня 8. Значение мудрости, обычно недостаточное, чтобы позволить смертному достичь заклинаний жреца 6-го и 7-го уровня, не мешает аватару их использовать. Аватары со значением мудрости 16 и меньше все же могут получить доступ к заклинаниям 6-го и 7-го уровня и использовать их, если они находятся на соответствующем уровне как жрецы.

Если у аватаров есть классы двух разных групп персонажей, которые имеют доступ к одному типу заклинаний, они всегда получают количество заклинаний, соответствующее классу с более высоким уровнем. Например, если аватар представлен, как маг 19-го уровня и бард 17-го уровня, он получает количество заклинаний мага. Как маг 19-го уровня.

ЧЛЕНЫ КЛИРА

В Королевствах большинство богов имеет среди своего клира как клириков, так и некоторый вид особых жрецов. Немногие церкви имеют среди клира также представителей других жреческих классов и даже персонажей из других групп классов. У других церквей есть воинствующие ордена, которые технически не являются частью церковной иерархии, но там не менее служат церкви. Они часто возглавляются или состоят из паладинов, рейнджеров, священных воинов или особых военных жрецов, как например у Темпуса. Кроме того религия может иметь среди представителей клира таких, у которых нет класса персонажа. К ним относятся, как к бойцам 1-го уровня, если не указано другое.

Такое положение дел сначала может показаться смущающим. Главное, что должны помнить игроки – что класс игрового персонажа не обязательно мешает ему быть членом клира, то есть быть частью церковной иерархии. Сестра Лориель, которая принимает верующих в часовне Миеликки, *может* быть рейнджером, а Брат Морган

Старфокс, который проводит полуденную службу для прихожан в Башне Равновесия, храме Мистры в Сильвермуне, может оказаться магом, так же как и клириком, особым жрецом Мистры или бардом. Разъясним, что термины *жрец*, *клирик*, *особый жрец*, и *члены клира* используются в этом тексте с определенным значением. Жрец – группа классов персонажа. Клирики, священные воины, друиды, особые жрецы, мистики, монахи и шаманы – разные типы жрецов. Члены клира могут быть персонажами любого класса, включая жрецов. Если условие применяется для всех жрецов бога, оно не обязательно применяется для всех членов клира.

Персонажи, чей класс относится к группе жрецов, *должны* быть членами клира и служить определенному богу. Они получают определенные выгоды непосредственно от своих богов, например заклинания. А в обмен они несут самую серьезную ответственность из всех членов клира.

Персонажи других классов не обязаны быть членами клира. Рекомендуется, чтобы только неигровые персонажи из групп классов, отличных от жрецов, были членами клира, чтобы избежать путаницы для игроков с функциями их персонажей. Если игровой персонаж класса, не относящегося к группе жрецов, хочет быть членом клира, персонаж должен взять на себя обязанности и ответственность членов клира, перечисленные ниже, но не получает способностей жреца соответствующей веры.

Поскольку не все члены клира в Королевствах обладают способностями жрецов, все церемонии и ритуалы церкви, которые подразумевают прямое магическое проявление божественной силы, должны выполняться жрецами соответствующей веры. Это может казаться неестественным с точки зрения игры, но это не выглядит так в мире Королевств. Члены клира знают, основываясь на талантах и умениях, которым они научились в жизни, и благословении, которое дарует им их божество, что они способны сделать. Они и не мечтают выполнять священные ритуалы, которые они не могут провести должным образом, связно и общепринятым путем.

Большинство богов ожидают большой службы от своего клира. Прежде всего, среди многих обязанностей членов клира – обязанность работать на благо своего бога. Во-вторых они должны вести себя так, как учит их вера. Даже занимаясь повседневными делами, клир должен оставаться сияющим примером ценностей, которые представляет их патрон.

Другая важная обязанность – это обязанность членов клира расширять влияние своей веры. Независимо от того, где они находятся, они не должны упускать возможность распространить учение своей религии среди непосвященных, особенно подчеркивая, какое вознаграждение может их божество дарует своим последователям. В соответствии со своим долгом члены клира должны вести себя в манере, должным образом представляющей их божество.

Члены клира в Королевствах обычно подразделяются на две группы в пределах своего культа, хотя члены одой группы легко и часто попадают в другую группу. *Иерархия клира* – те, кто обычно привязан к конкретному месту, как например храм, часовня, роща или монастырь. Они заботятся в первую очередь о процветании этого места, церкви и поселения, хотя не обязательно в таком порядке. Миссионеры (часто называемые странствующим клиром) – обычно доверенные агенты, разъезжающие вдоль и поперек по Королевствам, распространяя принципы и постулаты своей веры.

Большинство членов клира, не относящихся к группе жрецов, принадлежат к иерархии. Члены клира встречающиеся в отрядах авантюристов, работающие с торговцами или в компаниях наемников – странствующий клир. Однако граница туманна, поскольку жрец-специалист, который проводит свою жизнь в иерархии, может вдруг решить ради своего ордена взяться за поиск артефакта, собрать группу единомышленников и стать странствующим жрецом. Таким же образом клирик, который проводил свою жизнь в отрядах авантюристов, отдавая большую часть своей добычи на основание храмов бога, которому он служит, может решить остаться при храме, используя накопленный опыт, чтобы учить других, и таким образом войти в церковную иерархию. Многие культы совершенно потеряли это различие, требуя только, чтобы члены клира получали одобрение вышестоящего (или чтимого бога, если член клира является главой храма или культа) прежде чем присоединиться к иерархии или оставить ее.

От всех членов клира, особенно от странствующего клира, ожидается поддержка своего ордена. Обычно это принимает форму десятины – пожертвования части или всех найденных или заработанных сокровищ своему ордену. Обычная десятина для члена клира – 10%. Некоторые ордена могут требовать больше или собирать меньше со своих членов. Также к членам клира могут обратиться вышестоящие с просьбой предпринять опасную миссию ради их ордена, и, кроме самых крайних обстоятельств, от них ожидается согласие на такую миссию и должное ее исполнение.

Клир, меняющий веру: Члены клира, которые не являются жрецами и не получают заклинания напрямую от своих богов могут при случае отказаться от службы своему богу или даже решить не поклоняться больше этому богу. В результате они оставляют церковь и не являются больше членами церковной иерархии. Все особые преимущества, которые эти члены клира могли получать благодаря своему положению, теряются. Обычно в большинстве культов их ожидает жалость, равнодушие или презрение, но их не преследуют и не помогают им, пока они не присоединятся к другой вере. До этого момента к ним относятся так, как если бы они сменили работу, но не веру. Просто оставить церковь можно, не теряя очки опыта, если члены клира не получают заклинаний напрямую от своего божества. Любой класс персонажей, получающий заклинания от своего бога, например рейнджеры и паладины, попадает под правила для жрецов – см. далее.

Если же они пытаются присоединиться к другой вере, поведение их бывших товарищей меняется. В зависимости от сути старого и нового культов другие члены клира будут относиться к прежнему соратнику, как к трагически заблудшему и пытаться вернуть на верный путь, или как к безнадежному грешнику и игнорировать его, или как к

беззаконному еретику и пытаться убить его. Он может быть изгнан из своей церкви навсегда без надежды вернуться или может быть осужден иначе.
Если член клира пытается предложить свою службу другому богу и был достойным слугой первого, есть шанс 60%, что церковная иерархия примет его в клир. Такой трансфер всегда сопровождается потерей достаточного количества очков опыта, чтобы член клира оказался в среднем на уровень ниже своего предыдущего уровня. Шансы быть принятым хуже, чем у жреца, который меняет божество, поскольку новые члены клира оцениваются по своим деяниям и верности, как слуги веры. Они уже показали своими действиями, что их приверженность такому образу жизни отнюдь не высочайшая, и они не могут продемонстрировать прямое проявление истинной преданности богу и его признания, как жрецы, которые могут читать или не читать заклинания (что напрямую показывает божественную милость или немилость). Их шансы быть принятыми только благодаря своему слову гораздо меньше.
Грехи и епитимья: Поведение, нарушающее кодекс мировоззрения, игнорирование исполнения определенных ритуалов (из тех, к проведению которых допускаются члены клира) или неудача в борьбе за достижение целей божества – примеры грехов. Такие грехи, совершенные членами клира, которые не получают заклинаний напрямую от бога, наказываются главой храма, часовни или культа, назначением соответствующей данному греху епитимьи для исполнения, такой как пост, медитация, пожертвование определенного количества денег ордену, подношение другого типа, предпочитаемое богом, дар культу в виде как минимум одного средней мощности магического предмета (грешник никогда не будет использовать его) и/или выполнение опасного задания во имя бога. Грехи, связанные с непреднамеренным сдвигом мировоззрения, можно загладить, прочитав на грешника заклинание *искупление*, а истинное покаяние за серьезный сознательно совершенный грех завершается успешным чтением *искупления* на грешника.
Члены клира, впавшие в ересь или добровольно отказавшиеся повиноваться или проигнорировавшие своих богов, отлучаются от церкви. Они не могут присоединиться к клиру другой веры из-за своей репутации. Епитимья, если их вера это позволяет, может представлять собой полную жертву всего имущества за исключением одного комплекта простой одежды и одного немагического оружия, выполнение трудной, унизительной или дорогостоящей задачи, которую церковь поставит перед таким грешником, и смиренное принятие *искупления* после того, как задача выполнена (абсолютно невозможные задачи не предлагаются в качестве епитимьи). С этого момента церковь считает поступок перечеркнутым, но это не означает, что грешник снова принят в клир, хотя к нему снова относятся как к одному из верующих.

ЖРЕЦЫ И БОГИ
Как можно ожидать, отношения между жрецами и их богами крайне важны. Это дано богами, что жрецы получают свои специальные способности и возможность читать заклинания.
Однако это благословение имеет свою цену. От жрецов ожидается выполнение всех требования, предъявляемых членам клира, и от жрецов ожидается выполнение определенных ритуалов, обязанностей и служб, которые не обязательно требуются от членов клира их культа, в зависимости от их религии.
Поскольку жрецы имеют такие личные отношения со своим богом, более тесные, чем персональные отношения со своим культом и церковью, как это требуется от остальных членов клира, они также получают более строгие взыскания за неудачу в выполнении своих обязанностей, отвращение от своей религии или измену своему богу.
Emerging fry и был достойным последователем первого, есть шанс 75%, что второй бог примет его, как своего жреца. Такой трансфер всегда сопровождается потерей достаточного количества очков опыта, чтобы жрец оказался в среднем на уровень ниже своего предыдущего уровня. Те же правила смены бога действуют для тех членов клира, которые получают заклинания непосредственно от бога, как рейнджеры и паладины.
Грехи и епитимья: Разумеется жрецы, как и остальные, напрямую связанные с богами (например паладины и рейнджеры) могут разгневать своего бога многими способами кроме смены веры. Нарушения требований поведения или кодекса мировоззрения обычно считаются как минимум малыми грехами и наказываются временной потерей заклинаний нижнего уровня. Малые грехи обычно искупаются исполнением епитимьи, такой как пост, медитация, пожертвование определенного количества денег ордену, подношение другого типа, предпочитаемое богом.
Игнорирование исполнения определенных ритуалов или неудача в борьбе за достижение целей божества – примеры средних грехов. Такие нарушения наказываются потерей дарованных сил или заклинаний высокого уровня и искупаются только большой епитимьей. В дополнение к продолжительному посту или медитации такие жрецы должны пожертвовать как минимум один среднего уровня магический предмет своему ордену (и больше никогда не пользоваться им) или выполнить опасную задачу в интересах своего бога.
Жрецы, которые впали в ересь, совершили второй средний грех или отказались повиноваться или проигнорировали своих богов, впали в большой грех. Такие грехи всегда наказываются немедленной и полной потерей всех заклинаний и дарованных сил. Если божество нейтральное или злое и обида достаточно серьезна, большой грех может караться даже смертью, такой, какую это божество имеет власть устроить. Епитимья, если божество дозволяет ее, должна сопровождаться полной жертвой всего имущества за исключением одного комплекта простой одежды и одного немагического оружия. Затем такой заблудший жрец должен взяться яза внешне невыполнимое задание, подразумевающее высокий риск для жизни, и пожертвовать все добытые сокровища, включая магические предметы, культу своего бога.

К счастью путь большинства жрецов тесен, но хорошо размечен. Для настоящего верного жреца наказание даже за малый грех должно быть редкостью. В целом большинство жрецов никогда не подвергаются епитимье больше чем за малые грехи.

НЕ-ЛЮДИ: КЛИР, ЖРЕЦЫ И ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Боги, представленные в этой книге, работают в первую очередь с людьми и имеют большинство людей-последователей. Некоторые человеческие боги позволяют не-людям присоединяться к своему клиру и своим жрецам, и даже даруют им заклинания. Два таких бога – Тимора и Гонд, которые допускают в число жрецов хальфлингов и гномов соответственно.

Многие культы допускают верующих не-людей, хотя нечеловеческие боги часто не одобряют членство тех, кого они считают «своим» народом в другом пантеоне. Божественное осуждение часто передается вниз, верующим нечеловеческого пантеона, приводя к негативному отношению, от презрения и осуждения до полного отвержения и враждебности, которое представители нечеловеческих рас проявляют к тому из своего народа, кто поклоняется «чужим богам». Из-за социальных конфликтов, с которыми они сталкиваются среди своей расы, такие верующие не-люди относительно редки. Очевидно полуэльфы свободны в выборе бога среди человеческого пантеона или эльфийского пантеона, или, соответственно, пантеона дроу.

ПАНТЕОН ФАЕРУНА

Пантеон Фаеруна – объединение коренных богов, относящихся к праистории, представителей других пантеонов, пришедших в Королевство с волнами эмиграции из других миров за тысячелетия, и многочисленных новых богов, поднявшихся до этого ранга смертных Фаеруна. В первую очередь сфокусированные на людях одного Фаеруна, географические и расовые сферы влияния пантеона Фаеруна всегда расширяются (вместе с ощутимо увеличивающимся количеством богов), часто за счет других пантеонов Королевств.

В отличии от пантеонов Чулта, Кара-Тура, Мацтики, Мальхоранда, Антера и человекоподобных, в пантеоне Фаеруна нет главного бога. Скорее пантеон Фаеруна – беспокойное собрание иногда сотрудничающих, но чаще всего антагонистических богов, которые ощущают друг друга и Королевства единым целым через объектив своих портфелей. Мудрецы полагают, что склонность пантеона Фаеруна к внутренней борьбе и разобщенности позволяет ему эволюционировать и быстрее реагировать на изменения, чем более жестко структурированные пантеоны, учитывая относительный «успех» пантеона Фаеруна во владении большой частью Абейр-Торила.

Пантеон Фаеруна свободно управляется олигархией, известной как Круг Великих Богов, которая встречается в Павильоне Путевой Звезды, расположенном на особом подплане Эфирного Плана, и отвечает за сохранение Баланса (как определено в руководстве, данном богам Ао) и поддержание порядка среди членов их пантеона. Эта божественная ассамблея встречается очень редко и действует только после всестороннего обсуждения. Эта замедленная реакция на происходящие события скорее результат трудности достижения компромисса между диаметрально противоположными великими богами, чем показатель уровня божественной мудрости ассамблеи.

Пантеон Фаеруна, как и любой пантеон в Королевствах, контролируется Лордом Ао, Всевышним Богом Вселенной Королевств. Лорд Ао держится в стороне, вечный наблюдатель, который вмешивается только изредка и только чтобы поддержать Баланс, предоставить или отказать в доступе к божественности и убедиться, что боги остаются внимательными к своим верующим.

Пантеон Фаеруна недавно был сброшен Ао с небес в Королевства после того, как два великих бога, Миркул и Бэйн, украли Скрижали Судьбы, в которых определялись обязанности каждого бога. Это было не просто воровство скрижалей, но отречение от ответственности членов пантеона, что заставило Ао вызвать Падение Богов. Последовавший за этим период раздоров, известный как Время Бед, Кризис Аватаров или Война Богов, отличался тем, что боги были вынуждены принять ослабленные формы аватаров, чуть более могущественные, чем самые могущественные из смертных в Королевствах, были вынуждены ходить по земле среди смертных, им было запрещено (и насильственно заблокировано) возвращение в их родные планарные царства, и хаос оставался вследствие их путешествий по Торилу. Магия стала дикой, и смертные Фаеруна страдали от жестоких рук богов и от соприкосновения с их толпой. Время Бед завершилось благодаря кучке отважных смертных, вернувших скрижали Ао. Тогда Ао восстановил богов на Внешних Планах и заменил погибших, но прочно связал их силу с количеством и верой их последователей.

Время бед вряд ли было первым случаем, когда многочисленные аватары бродили по Королевствам, оставляя за собой разрушение и магический хаос, и возможно не последний. Рассветная Катастрофа, известная также как Падение Незерила, как считается, предвещала падение Миф Драннора. Считается, что эта Война Богов была вызвана наивной попыткой молодого тогда бога Латандера перестроить Королевства заново, чтобы удалить от смертных все зло и старость и создать пантеон новых богов под его благосклонным правлением для ведения божественных дел Королевств.

Сейчас члены пантеона Фаеруна находятся в большем согласии со своими поклонниками и более внимательны к своим обязанностям и портфелям. Тем не менее боги продолжают ссориться и интриговать, пока их ранг и географическая сфера влияния продолжают расти.

АКАДИ
(Королева Воздуха, Леди Воздуха, Леди Ветров, Королева Воздушных Элементалей)

Великий бог Элементального Плана Воздуха, нейтральная

ПОРТФЕЛЬ	элемент воздух, воздушные элементали, движение, скорость, летающие существа
ПСЕВДОНИМЫ	Тейлас(Земли Орды)
ВЛАДЕНИЯ	Элементальный План Воздуха/Великая Воронка.
СОЮЗНИКИ	Аэрдри Фаения, Куорлин, Ремнис, Шондакул, Стиллсонг, Стронмос, Сиранита
ВРАГИ	Грумбар
СИМВОЛ	белое облако, часто на черном фоне
МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВЕРУЮЩИХ	любое

Акади – это шепчущий ветер и ослепительная буря, ее облик меняется от сезона к сезону. Ее поцелуй может быть влажным и сладким или горьким и холодным. Беззаботно она разносит звуки и запахи на своем пути, но никогда не останавливается, чтобы внушить путнику важность ее путешествия. В религиозном искусстве ее часто изображают как огромную прозрачную голубую женщину с гигантскими оперенными крыльями, которая парит в облаках. Говорят, что ее крылья поднимают ветра на поверхности Фаеруна.

Как все лорды элементалей, Акади относительно мало заботится о своих поклонниках на Абейр-Ториле. Ее реакцию трудно оценить, и она кажется практически чуждым существом в своем отношении к большинству смертных, не рожденных на Элементальном Плане Воздуха. Относительная пассивность Акади и других элементальных лордов ведет к тому, что они рассматриваются как младшие боги в Королевствах, и их поклонники оцениваются как культисты. Акади известна в Землях Орды как Тейлас, бог Элементального Плана Воздуха. Различие между мужским и женским обликом Леди Воздуха не играет роли в религии.

Кажется. Акади уделяет небольшое внимание своим поклонникам, но чаще всего проявляет это внимание, когда они приносят ей большие подношения, сжигая дорогой ладан, который доносится до нее с ветрами, так что можно сказать, что она проявляет заботу, только если ей платят за это. К Акади обращаются, чтобы сменить или успокоить ветер, обеспечить хорошие условия для полета или принести легкий дождь, связанный с ее появлением, но она не отвечает на просьбы вызвать или усмирить бурю, поскольку бури находятся в сфере Талоса и Умберли (хотя иногда она может устроить ураган, недолгий, но разрушительной силы). Во Время Бед ее не замечали в Королевствах.

АВАТАР АКАДИ (30 hd воздушный элементаль, клирик 30 маг 30)

В летописях отмечено, что Акади только дважды появлялась в облике аватара на Абейр-Ториле. Королева Воздуха обычно выглядит как огромный столб вихрящихся ветров, подобный гигантскому торнадо, который вздымается от земли в облака (хотя он наносит только торнадоподобный урон, когда она превращается в ураган – см. ниже). Ее голос может меняться от шепота легчайшего ветерка в кронах деревьев до требовательного рева, разносящегося на мили во все стороны. Она использует заклинания сфер элементов воздуха, исцеления и погоды и школы элементов воздуха.

AC -4; Mv Fl 64; HP 296; THAC0 -9; #AT 2
Dmg 6d10
MR 50%; SZ G (160 feet)
Str 21; Dex 24; Con 22; Int 19; Wis 19; Cha 15
Spell P 12/11/11/10/9/9/8 W 7/7/7/7/7/7/7/6/6
Saves PPDM 2, RSW 3, PP 4, BW 4, SP 4

Особая атака/защита: Акади обычно атакует фокусированными порывами воздуха и заклинаниями. До тех пор, пока вокруг нее есть воздух, чтобы двигаться, Акади считается жителем любого Первичного Материального Плана любой хрустальной сферы, в которой появляется. Это дает ей иммунитет к негативным действиям таких заклинания, как *антимагическая оболочка*, *защита от добра/зла* и *святое слово* от существ с других планов. Аватар Акади может превратиться в ураган на три раунда один раз за оборот. Как ураган, она достигает 160 футов в высоту и диаметра 10 футов в основании и 90 футов наверху (если набирает полную высоту). Размер Акади не влияет на урон, который она наносит в облике урагана; однако если она достигает только половины своего максимального размера, ее диаметр сверху только 45 футов, а если четверти максимального размера – 25 футов. Невероятные ветры урагана Акади немедленно убивают существ с HD меньше 6 в пределах 360 футов от нее. Существа с HD 7-9 падают без сознания на 1d4 хода, а существа с HD 10 и больше остаются оглушенными на 1d4 раунда. Те, кто пережил атаку, получают 4d8 единиц урона.

Летающие существа немедленно приземляются при появлении аватара Акади, если только Королева Воздуха не опускает свои крылья, позволяя им летать. Она часто делает это, поскольку быть сброшенным на землю – оскорбление для любого летающего существа (включая ее саму). Существа, сбитые в полете, получают обычный урон при падении, если только Акади не смягчит его.

Акади может оставить поле битвы или Первичный Материальный План в любое время, проведя два раунда растворяясь в воздухе, после чего она рассеивается туманными облаками.

ДРУГИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ

Акади посылает свои олицетворения в Королевства чаще, чем аватары, но даже их появление – исключительная редкость по сравнению с частотой проявления других богов. Леди Воздуха появляется в облике почти любого обычного летающего существа, и ее голос слышен как нежный шепот ветра. Она часто посылает воздушного слугу, чтобы передать личное послание (или требование) тем, кого она считает достойным или полезным. Усиливающийся бриз или изменение ветра обычно воспринимаются, как знак ее милости.

ЦЕРКОВЬ

КЛИР	особые жрецы, священные воины, мистики, шаманы
МИРОВОЗЗРЕНИЕ КЛИРА	НД, ХД, Н, ХН, НЗ, ХЗ
ОБРАЩЕНИЕ НЕЖИТИ	шаманы – если добрые
КОМАНДОВАНИЕ НЕЖИТЬЮ	шаманы – если нейтральные и злые

Все особые жрецы, священные воины, мистики и шаманы Акади получают Религию (Фаеруна) как бонусную не оружейную специализацию. Жрецы Акади активно поощряются учиться чувствовать погоду и развивать навыки игры на музыкальных инструментах, особенно инструментах, через которые проходит воздух, производя звуки (например деревянные и медные духовые инструменты, органы и волынки) в дополнение к требуемым специализациям. Все шаманы Акади получают элемент воздуха как одну из основных сфер в дополнение к их обычным сферам магии.

До Времени Бед все культы элементалей имели в своих рядах клириков. Сейчас остались только особые жрецы. Почему Акади решила полностью превратить своих клириков в особых жрецов – неизвестно. После Войны Богов к церкви добавился небольшой орден мистиков и орден священных воинов, чтобы дополнить возможности жречества. В примитивных и кочевых обществах (таких как например Туйган) Акади служат шаманы.

Некоторые жрецы Акади оседают в одном месте, так что несколько поселений чувствуют на себе грозное или благословенное присутствие жреца Акади. Жрецы Акади влетают в город или деревню с утренним бризом, и обычно исчезают перед заходом солнца. Церкви Акади свойственна философия непрерывного движения и странствий, и существует мало храмов, посвященных Леди Ветров. Те, что существуют, чаще всего представляют собой расположенные на открытом воздухе круги из деревянных столбов, украшенных перьями и лентами, которые дрожат от легчайшего ветерка. Жрецы странствуют по Фаеруну, распространяя учение Акади при любой возможности. Они часто говорят о радости, которую приносит свобода Акади, но редко задерживаются, чтобы обсудить семантику или принципы с теми, кто этого хочет, предпочитая вместо этого бросить семена учения Королевы Воздуха, а затем продолжать движение туда, «куда ветер несет их». Их склонность к красиво звучащему пустословию приводит к тому, что не один жрец Акади получал прозвище «мешок с ветром» в разных частях света.

Жрецы Акади делятся на Шепчущих и Ревущих. Это не церковные ранги и даже не разделение между оседлыми и стремящимися к приключениям членами клира. Это скорее разница в философии действия. Те, кто следует Шепоту, обычно действуют закулисно, редко объявляя себя членами церкви Акади. Представители Рева гораздо откровенней в своей вовлеченности в дела Фаеруна. Неизмеримая и не сконцентрированная сущность деятельности церкви Акади приводит к тому, что мало кто в Фаеруне рассматривает ее как угрозу, хотя личные амбиции членов церкви могут иногда привести к разрухе в конкретном регионе.

Жрецы Акади организованы в основном в «церкви», образованные небольшой кликой, следующей за конкретным харизматичным Акадиан. Эти клики все время сдвигаются и меняются, как группа политиков, в которой одни члены повышаются в статусе, другие падают, а некоторые уходят с отвращением или получают полномочия от своего лидера на создание новой церкви в дальней земле. Такой вид организации очень изменчив и часто смущает посторонних, не относящихся к этой вере, поскольку с таким народом никогда нельзя быть уверенным, кто будет наверху в следующую декаду, и тем более кто будет отвечать за исполнение договоров и контрактов. У большинства Акадиан репутация людей, не заслуживающих доверия, из-за постоянных проблем с организацией их культа. Когда для Акадиан приходит время исполнять обещания, от них часто можно услышать «Извините, это больше не моя работа», если вообще удается найти Акадиан, с которым имели дело вначале.

Новичков Акади называют птенцами. Пройдя придуманный лично для каждого обряд посвящения, проводимый как минимум двумя старшими из клира (и обычно включающий полет), они становится полноправными жрецами. В возрастающем порядке титулы, обычно используемые жрецами, это Крылатый (полноправный жрец), Воздух Богини, Бриз Света, Зефир (старший жрец), Мистраль, Сирокко (лидер большой «церкви»), Ураган (лидер очень большой «церкви» или жрец с большим опытом). Жрец, который убил или нанес большой вред врагу церкви (обычно высокопоставленному жрецу Грумбара или могущественному земляному существу) может добавить почетное Великий к началу своего титула. Особые жрецы Акади известны, как Ходящие по Воздуху.

Догма: Наставления церкви Акади основаны на доктрине, что каждый должен сам найти свое просветление. Церковь считает, что истину можно найти только в том, что человеку интересно, и как только интерес пропал, единственная возможность продолжить духовный рост – оставить это дело или место. Таким образом, верующий должен переходить от занятия к занятию, из места в место, преследуя личную мечту или интересы, набираясь разнообразного опыта, который приносит каждый новый день. Церковь уделяет мало внимания сопротивлению ее доктрине; такие обстоятельства сотрутся со временем. Вообще немногие события кажутся настолько важными, чтобы церковь сочла необходимым вмешаться в конкретный случай. Единственная позиция, на которой церковь

Акади стоит твердо – что ее члены и жрецы не должны быть связаны или заключены: такие условия быстро приводят верующих к приступам депрессии и смерти от тоски.
Новички Акадиан наставляются следующим образом: «Вечная Акади – воплощенное изменение. Каждый новый день показывает нам новую сторону ее. Старайся быть таким же приспосабливаемым, как она. Следуй за всем, что интересует тебя. Рассматривай проблему с максимально возможного количества точек зрения, чтобы найти самое творческое решение. Рассматривай жизнь, как вид искусства – создавать каждый день новое вокруг себя, к своему и Акади преимуществу. Свобода двигаться и парить с ветром жизни – неотъемлемое право каждого живого существа. Лети вперед и распространяй учение Акади, и продемонстрируй своей работой свежесть новой жизни, которую она приносит».
Повседневная деятельность: Слушать ветер, путешествовать под звездами Фаеруна, преследовать свои сиюминутные интересы и говорить с другими о славе Акади – такова жизнь большинства жрецов. На спелланджамминг эта религия смотрит одобрительно, поскольку он несет слово Акади в дальние места. У некоторых жрецов почти навязчивой идеей становятся «жизненные эксперименты» практической или эзотерической природы. Например, некоторые могут по уши втянуться в выведение более быстрых и гладких ястребов или гончих, другие могут захотеть посмотреть, как орки адаптируются к яростным и капризным бурям, а третьи могут проводить бесконечные часы, пытаясь изобрести искусственные крылья для кошек. Ни один проект не продолжается после того, как он перестает доставлять удовольствие. Жрецы Акади бросают это, как лишний груз, и идут к чему-то новому, независимо от того, сколько времени они уже потратили на этот проект.
Священные дни/важные церемонии: Каждый день сам по себе важное событие в глазах Акадиан. Верующие обычно встают до восхода солнца, чтобы прошептать утреннему бризу свои молитвы и постоять, глядя на луну над Фаеруном., или скользят в угасающем тепле уходящего дня, радостно повторяя вечерние молитвы.
Братство Полета – церемония, которую проходят особые жрецы Акади, чтобы отпраздновать свою способность по достижении определенного уровня умений, призывать воздушных элементалей с Элементального Плана Воздуха. Церемонии предшествует час святой молитвы, после которой призывается элементаль. Когда он отвечает, его встречают сладко пахнущим фимиамом, поют песни, осыпают розовыми лепестками и дарят поэмы, прославляющие Акади, чтобы он отнес их в ее королевство.
В день Середины Лета церковь проводит свой ежегодный фестиваль. Чтобы посетить этот фестиваль, те из верующих, кто может отравиться в путешествие, делают это за декады до дня Середины Лета. Они собираются в Шааре, в руинах Бласкалтара, где находится место первого известного храма Акади в Фаеруне, сейчас уничтоженного рукой времени и чередой ветров и дождей. Здесь песнь о героях веры исполняется всеми присутствующими, а к свитку поминовения добавляются имена умерших за последний год.
Основные центры поклонения: Было возведено мало постоянных храмов Акади. Во многих ее часовнях постоянно меняются жрецы, поскольку они отправляются путешествовать, когда прибывает их замена. Самое священное место культа Акадиан – это курган на месте Первого Алтаря Королевы Воздуха в руинах Бласкалтара в Шааре. Само строение давно разрушилось за века запустения, однако верующие собираются здесь каждый год вспомнить историю своей церкви и ее великих представителей, чтобы не забывать прошлое и не оказаться обреченными на его повторение.
Дочерние ордена: Орден священных воинов Акадиан известен как Рыцари Четырех Ветров. Его члены обычно преследуют личные цели и выполняют поручения старейшин церкви или занимаются вечной вендеттой против церкви Грумбара. Мистики культа принадлежат к Спутникам Летнего Ветра, если тяготеют к доброму мировоззрению, к Апостолам Весеннего Бриза, если они нейтральны, и к Союзу Зубов Середины Зимы – если злые.
Одежды Жрецов: Жрецы Акади одеваются для ритуалов в мантии белого, светло-серого и светло-голубого цветов, представляющих разные лица их богини. Шелк – предпочитаемый материал для одеяний, так как его воздушная природа нравится богине, и редкостные шелка с цветочными или волнообразными узорами голубого и белого цветов, высоко ценятся. Многие жрецы носят украшения из молочного опала, хрустального кварца, авгелита, бирюзы, бериллов, голубой шпинели или сапфиров; и из этих же камней делаются священные символы Акади. Воздушные элементали навеивают красивый песчаник на один из этих камней так, чтобы написать символ Акади, камень вставляется в украшение, составляя священный символ.
Дорожная одежда: Странствующие жрецы и члены клира Акади в пути одеваются практично, хотя их любимые ткани и аксессуары – белого, светло-серого и светло-голубого цветов. Они осознают, что путешествие в глуши, среди враждебных элементов земли, требует прочной одежды, чтобы защитить себя от этого грубого элемента. Обычно они ограничивают свое использование шелка шарфом или декоративным жилетом, и тщательно упаковывают свои церемониальные одеяния, чтобы не испортить их.

ОСОБЫЕ ЖРЕЦЫ (Ходящие по Воздуху)
ТРЕБОВАНИЯ: Сложение 12, мудрость 12.
ПЕРВИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Сложение, мудрость.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ХД, Н, ХН, ХЗ.
ОРУЖИЕ: Одно любое оружие для рукопашного боя, все остальное оружие должно быть стрелковым или метательным (но не аркебузы или другие огнестрельные устройства). Штраф не-оружейной специализации направлен против использования метательного оружия в рукопашной, если только это не единственное доступное оружие.

БРОНЯ: Все виды брони до кольчужной включительно и щиты.
БОЛЬШИЕ СФЕРЫ: Общая, Астральная, элементов воздуха, исцеление, защита, путешествия, погода.
МАЛЫЕ СФЕРЫ: Битвы, прорицание, элемент огня, элемент воды, некромантия.
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ: Те же, что и у клириков, исключая запрещенные к использованию магические предметы, основанные на эффекте элемента земли (*кольцо хранения заклинаний* с заклинанием *каменная кожа* в нем, *кольцо управления элементалем земли* и т.д.).
ТРЕБУЕМЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: Верховая езда, переноска по воздуху (выбирается одно животное)
БОНУСНЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: Натягивание веревок, чувство направления.
Кенкусы и ааракокры могут быть Ходящими по Воздуху.
Ходящие по воздуху могут читать заклинания волшебника школы элемента воздуха в дополнение к заклинаниям жреца. Эти заклинания читаются, как если бы Ходящий по воздуху был магом того же уровня. Ходящие по Воздуху молятся о своих магических заклинаниях, а не заучивают их, и выбирая магические заклинания, заменяют ими заклинания жрецов, потенциально доступные в тот день. Иначе говоря, магическое заклинание занимает слот для заклинания жреца. Ходящие по Воздуху получают доступ к магическим заклинаниям 8-го уровня на 16-м уровне и к магическим заклинаниям 9-го уровня на 18-м уровне. У Ходящего по Воздуху должна быть мудрость 18 и выше и интеллект 16 и выше, чтобы получить доступ к заклинаниям 8-го уровня, и мудрость 18 и выше и интеллект 18 и выше, чтобы получить доступ к заклинаниям 9-го уровня. Если Ходящий по Воздуху может получить высокоуровневые магические заклинания, каждое заклинание 8-го уровня будет занимать слот заклинания жреца 6-го уровня, а каждое заклинание 9-го уровня будет занимать слот заклинания жреца 7-го уровня. Ходящие по Воздуху всегда могут читать заклинания элемента воздуха со свитков и из волшебных книг, как если бы они умели *читать магию* (но заучивание заклинаний из волшебной книги для них бессмысленно). Не более трех четвертей всего количества заклинаний, доступных Ходящему по Воздуху, могут занимать магические заклинания.
Все Ходящие по Воздуху получают бонус +2 к спасброскам против наносящих урон эффектов заклинаний, связных с воздухом или ветром, или облачным заклинаниям или казовому дыхательному оружию.
Ходящие по воздуху никогда не получают урона при падении с высоты, не превышающей 10 футов на уровень Ходящего по Воздуху. То есть это означает, что они обладают способностью *падение пера* (даже находясь без сознания), но с определенными дистанционными ограничениями.
На пятом уровне Ходящие по Воздуху получают способность принимать *призрачный облик* (как магическое заклинание 3-го уровня) один раз в день.
Начиная с пятого уровня Ходящие по Воздуху могут призывать одного 8-HD элементаля воздуха раз в день. Элементаль остается под контролем Ходящего по Воздуху один час и не может быть взят под контроль другим существом. Если призвавший его убит или находится без сознания, элементаль впадает в ярость, атакуя всех в поле зрения, кроме призвавшего, пока не закончится его часовой предел пребывания на Первичном Материальном Плане. Важно заметить, что призванный элементаль не является слугой Ходящего по Воздуху, а скорее выглядит агентом Акади, с чем необходимо считаться. Способность призывать элементаля дается один раз в день, когда Ходящие по Воздуху получают свой обычный набор заклинаний.
На седьмом уровне Ходящие по Воздуху получают способность *летать* (как магическое заклинание 3-го уровня) один раз в день.
На девятом уровне Ходящие по Воздуху получают способность читать заклинание *облако-убийца* (как магическое заклинание 5-го уровня) один раз в день.
Начиная с девятого уровня Ходящие по Воздуху могут призывать одного 12-HD элементаля воздуха раз в десять дней. Для него применяются те же условия, что и для 8-HD элементаля.
Начиная с тринадцатого уровня Ходящие по Воздуху могут призывать одного 16-HD элементаля воздуха раз в десять дней. Для него применяются те же условия, что и для 8-HD элементаля.
Начиная с пятнадцатого уровня Ходящие по Воздуху могут ходить по Элементальному Плану Воздуха, не нуждаясь в еде и питье.
Работая вместе, Ходящие по Воздуху могут призвать элементаля с большим HD, чем способны в одиночку. Например, жрецы 5-го и 9-го уровня вместе могут призвать элементаля с 16-HD. Пока оба вызывателя живы, элементаль остается под контролем в течение часа. Если один из призвавших его убит или находится без сознания, элементаль впадает в ярость, атакуя всех в поле зрения, кроме призвавших, пока не закончится его часовой предел пребывания на Первичном Материальном Плане. Затем он возвращается на Элементальный План Воздуха. Участники такой объединенной попытки вызова должны переждать время, определенное для их уровня, для следующего призыва элементаля.

ЗАКЛИНАНИЯ АКАДИ
3-й уровень
Несущий Ветер (вызов/воплощение)

СФЕРА	Элемент воздуха
РАССТОЯНИЕ	10 ярдов на уровень
КОМПОНЕНТЫ	В, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	1 ход +1 раунд на уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	6

ЗОНА ДЕЙСТВИЯ особая
СПАСБРОСОК особый
Это заклинание создает воздушный столб диаметром 5 футов и высотой 5 футов на уровень читающего. Вертикальный размер определяется в момент чтения. Столб оказывает вертикальное давление 40 фунтов на уровень читающего. Если этого достаточно, чтобы превзойти вес предмета или существа, оказавшегося в поле действия, такой объект или существо поднимается вверх к вершине столба в течение одного раунда. Не желающее этого существо может сделать спасбросок против заклинаний, чтобы избежать эффекта. Читающий заклинание может установить высоту столба от возможного максимума до минимальных 5 футов, сконцентрировавшись на один раунд.
Материальный компонент этого заклинание – священный символ жреца.

4-й уровень
Успокоить Ветра (вызов/воплощение)
СФЕРА Элемент воздуха
РАССТОЯНИЕ 0
КОМПОНЕНТЫ В, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ 1 ход +1 раунд на уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 7
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ сфера 20 футов радиусом
СПАСБРОСОК особый
Это заклинание создает область, в которой воздух остается совершенно спокойным. *Успокоить Ветра* нейтрализует эффекты ураганов и таких заклинаний, как *пыльный дьявол* и *порыв ветра* внутри защищенной области, пока эти заклинания не закончатся. Существа с Элементального Плана Воздуха и существа, родственные ветру, такие как вихри и ветроходы, избегают этой области и стараются покинуть ее при первой возможности. Эта спокойная территория подвижна и перемещается вместе с читающим, и продолжается до тех пор, пока читающий сосредоточен и не потревожен, или пока не заканчивается действие заклинания. Читающий может двигаться с половиной своей обычной нормы движения и поддерживать концентрацию, но другая активная деятельность не разрешается.
Материальный компонент этого заклинание – священный символ жреца.

Чистый Воздух (вызов/воплощение)
СФЕРА Элемент воздуха
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ В, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ 1 ход +1 раунд на уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 7
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ шар 20 футов радиусом
СПАСБРОСОК особый
Это заклинание создает область, в которой воздух остается совершенно чистым. *Чистый воздух* разгоняет туман, газ, дымку, и немедленно заставляет оседать частицы, такие как раздуваемый ветром песок, копоть или гравий. Существа газообразной формы немедленно вытесняются за пределы зоны действия, и они е могут войти в эту область, пока заклинание действует. Заклинание влияет на область, окружающую существо, до которого дотронулся читающий, и перемещается вместе с этим существом.
Материальный компонент этого заклинание – священный символ жреца.

Ветры Акади (трансмутация, вызов/воплощение)
СФЕРА Элемент воздуха
РАССТОЯНИЕ 100 ярдов
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ 1 ход
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 7
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ особая
СПАСБРОСОК 1/2
Когда брошено это заклинание, в точке, указанной читающим, появляется сфера кружащегося воздуха радиусом 30 футов. Существа в зоне действия, когда заклинание брошено, или попавшие в зону действия, когда заклинание уже функционирует, должны сделать спасбросок против заклинаний или претерпеть 1d4 единицы урона.
На второй раунд действия заклинания жрец может вызвать *разряд молнии*, вылетающий из вихря по любой цели в пределах досягаемости, нанося 1d6 единиц урона на уровень читающего, максимум до 10d6 единиц урона. Разряды, вылетающие из облака, ведут себя так же, как созданные магическим заклинанием 3-го уровня *разряд молнии*, и все задетые им существа имеют право на спасбросок против заклинаний, чтобы уменьшить урон на половину. Существа, находящиеся внутри облака, когда вылетает *разряд молнии*, делают спасброски со штрафом -4.

Каждый следующий раунд облако испускает *разряд молнии* в той же манере по целям, указанным читающим. Облако производит всего пять *разрядов молнии* за время действия заклинания. В промежуточные раунды между *разрядами молнии* читающий жрец может выполнять другие действия, включая сражение и чтение заклинаний. В начале каждого четного раунда жрец направляет в цель *разряд молнии* и теряет свои обычные действия в этот раунд.

7-й уровень

Вихрь Акади (трансмутация, вызов/воплощение)

СФЕРА	Элемент воздуха
РАССТОЯНИЕ	100 ярдов
КОМПОНЕНТЫ	В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	1 ход
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	1 раунд
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	особая
СПАСБРОСОК	1/2

Это заклинание похоже по своему действию на *ветры Акади*, кроме того, что молнии, вылетающие из облака, ведут себя как магическое заклинание 6-го уровня *цепная молния*. *Цепная молния* наносит 1d6 единиц урона на уровень читающего, максимум до 12d6 единиц урона и теряет один кубик урона на каждой следующей цели. Облако испускает *цепную молнию* на третий раунд после своего создания, на шестой и девятый. На десятом раунде заклинание резко заканчивается последним *разрядом молнии* (1d6 единиц урона на уровень читающего, максимум до 10d6 единиц урона).

Призвать элементаля воздуха (заклинание/призыв)

СФЕРА	Элемент воздуха, призыв
РАССТОЯНИЕ	40 ярдов
КОМПОНЕНТЫ	В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	1 ход/уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	1 ход
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	особая
СПАСБРОСОК	нет

Читающий это заклинание призывает элементаля воздуха, чтобы выполнять его приказы. Элементаль с вероятностью 60% будет иметь 12 HD, с вероятностью 35% - 16 HD и с вероятностью 5% - от 21 до 24 HD (20+1d4). Кроме того, вызвавший должен только сказать, и элементаль сделает то, что он хочет, поскольку воспринимает его как друга, которого слушается. Элементаль остается, пока не будет уничтожен, развеян, отослан обратно заклинанием *освобождение* или *святое слово* (см. заклинание жреца 6-го уровня *вызвать элементаля огня*), или пока не кончится действие заклинания.

Ураган (вызов/воплощение)

СФЕРА	Элемент воздуха
РАССТОЯНИЕ	120
КОМПОНЕНТЫ	В, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	3+1d4 раунда
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	1 ход
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	конус 270 футов высотой с апексом 30 футов в диаметре и основанием 10 футов.
СПАСБРОСОК	особый

Это заклинание создает разрушительные штормовые ветры, способные уничтожать здания, кроме построенных из самого прочного камня. На суше *ураган* появляется как торнадо, на море он выглядит как циклон. *Ураган* можно создать только там, где есть место для его полной формы, и его появление требует целого хода. Он автоматически разбрасывает незащищенные существа с HD больше 3, остальные должны сделать спасбросок против смерти или умереть. Он сбрасывает всех летающих существ на землю, и они должны сделать спасбросок против магии смерти или упасть, получив соответствующий урон. Незащищенные существа с HD 4 или больше получают 3d6 единиц урона от ударов летающих обломков и т.п. и не могут пройти сквозь ветер (иными словами к читающему). *Ураган* оказывает тот же эффект, что и *землетрясение* (см. заклинание жрецов 7-го уровня с таким названием) на все здания, кроме сделанных из особо прочного камня.

Ураган перемещается на расстояние от 30 до 60 ярдов за ход в соответствии с желанием читающего, и читающий может менять направление до 60 градусов за раунд. Читающий должен сосредоточиться на урагане на полный раунд, чтобы изменить его направление или скорость.

Материальный компонент этого заклинания – священный символ жреца и пучок соломы.

АМАУНАТОР (Мертв)
(Желтый Бог, Хранитель Вечного Солнца)

Великий бог (позже младший бог) Механуса, законопослушный нейтральный

ПОРТФЕЛЬ	бюрократия, договора, закон, порядок, солнце. управление
ПСЕВДОНИМЫ	Ат'ар Немилосердная (Анаурох, у бедин)
ВЛАДЕНИЯ	Механус/Замок Вечного Солнца
ВЫШЕСТОЯЩИЕ	нет.
СОЮЗНИКИ	Коссут
ВРАГИ	Шар
СИМВОЛ	солнце с лицом на солнечном диске
МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВЕРУЮЩИХ	LG, NG, LN, N, LE, NE

Многие в Фаеруне чтят богиню луны Селюн, но не солнечное божество. Исключением являются племена бедин в Анаурохе, хотя у них нет жрецов. Они уважают и боятся Ат'ар Немилосердную, Желтую Богиню. Символизируя жар солнца пустыни, Ат'ар выглядит злобной и коварной женщиной, чей гнев поражает страхом самые отважные сердца. Она блудница, которая каждый день изменяет своему мужу Козаху и спит с Н'асром, богом ночи и смерти. Предусмотрительное поклонение бедин никогда не приносит ответа на их молитвы, потому что на самом деле Ат'ар не существует. Она – всего лишь искаженное воспоминание об Амаунаторе, древнем боге закона и солнца Незерила, происходящее из историй, которые кочевые предки бедин услышали от переживших падение Незерила.
Амаунатор считался покровителем закона и хранителем времени. Его суд был суровым, но справедливым. Его почитали многие правители, солдаты и могущественные маги. Очень осторожный бог, Амаунатор заботился, чтобы все было записано, определено, подписано, запечатано и заверено – как Божественная Бюрократия Кара-Тура в современных Королевствах. Исключительно законопослушный бог, он следовал букве закона, не обязательно духу его, если только дух не был больше ему по нраву. Он ожидал того же от своих служителей Его также иногда почитают как Хранителя Времени вместе с остальными аспектами его портфеля. Это неестественное «добавление» к его портфелю появилось из-за неверной пунктуации в контракте между ним и другим богом, который начинался «…за все время Амаунатор будет нести ответственность. (точка) за любые неверные представления свои и своих последователей, если это признано виной Амаунатора…». Эта незамеченная путаница в пунктуации привела к тому, что Амаунатор посчитал себя в ответе за «все время». К счастью он никогда не пытался официально присвоить этот портфель, поскольку не хотел переходить дорогу Мистрил, которая была неофициальной хранительницей потока времени.
Когда пал Незерил, люди среднего и низшего классов, которые не погибли при падении анклавов (единственные выжившие поклонники бога), отвернулись от Амаунатора, считая, что он ничего не сделал, чтобы предотвратить проклятие, поразившее их цивилизацию. Его последователи были правы, но конвенционно его руки были связаны. Магия всех видов была исключительно в ведении Мистрил, и Амаунатор не имел законного права каким-либо образом вмешиваться, даже при угрозе магической катастрофы, такой, как падение Незерила.
Спустя столетия ученые высказывали много теорий, какой была окончательная судьба Амаунатора. Одни верят, что он стал Латандером или отдал ему свою силу, другие – что он ожесточился и стал Ат'ар, а третьи – что он отвернулся от Фаеруна и вошел в пантеон Кара-Тура или даже ушел в другую хрустальную сферу. Правда же заключается в том, что потеряв почти всех последователей во время Падения Незерила, Амаунатор начал долгий, тяжелый и болезненный процесс умирания от забвения. По прошествии тысячелетия у него не осталось сил даже на поддержание Замка Вечного Солнца в Механусе, и он был жестоко изгнан на Астральный план. Его тело сейчас плывет в бесконечных волнах Астрала, ожидая дня, когда какой-нибудь амбициозный дух поможет ему вновь обрести свое достояние.

АВАТАР АМАУНАТОРА (клирик 38 маг 35)

Амаунатор выглядел как долговязый мужчина с серебристо-белыми волосами, короткой десятидневной белой бородой и кожей, от которой постоянно исходило мягкое золотистое сияние. В одной руке он носил скипетр, а в другой – большую судебную книгу, и одевался как судья: в длинную, развевающуюся, черную или пурпурную мантию, отделанную серебром и золотом. В его присутствии ощущалась грозная сила истинного закона. Он мог использовать заклинания любой сферы или школы, но предпочитал заклинания сфер солнца и закона.
AC -5; Mv 15; HP 202; THAC0 -4; #AT 1
Dmg 2d6+3 (скипетр Вечного Солнца, сила +1)
MR 80%; SZ L (10 feet)
Str 17; Dex 16; Con 24; Int 25; Wis 22; Cha 20
Spell P 15/15/14/14/13/11/10 W 8/8/8/8/8/8/8/7/7
Saves PPDM 2, RSW 3, PP 5, BW 7, SP 4
Особая атака/защита: Амаунатор распознавал воров и нарушителей закона с первого взгляда. Он также мог видеть невидимые объекты и людей, *узнавать мировоззрение, читать в памяти* и внушать *законные мысли* по желанию. Когда он нападал физически, для чего требовалась очень сильная провокация, он использовал *скипетр вечного солнца*, который наносил 2d6+3 единиц урона при успешной атаке и действовал как оружие +5 в сражении с существами, которых можно поразить только магическим оружием. *Скипетр Вечного Солнца* удваивал урон в сражении с существами с хаотичным мировоззрением и учетверял урон в сражении с экстрапланарными существами с хаотичным мировоззрением, и, кроме того, автоматически отсылал таких существ на их родной

план при успешной атаке. Он мог функционировать как *скипетр правления* удвоенной силы по желанию Амаунатора, и он разрушал големов одним ударом при исходном броске 18, 19 и 20.
Прикосновение Амаунатора автоматически уничтожало любую нежить, подверженную воздействию солнечного света. При желании Амаунатор мог создать свет, эквивалентный солнечному свету в области диаметром 10 миль продолжительностью час; действие, которое он не мог повторить до того, как пройдет два часа. Каждый раунд в дополнение к своим обычным атакам и заклинаниям он мог излучать глазами *солнечный луч* или *огненный удар*.
Амаунатор автоматически развеивал любую магическую тьму, которой он как-либо касался. Благодаря его владычеству над солнцем, атаки с эффектами света, жары или огня не могли причинить ему вреда. Также у него был иммунитет ко всем заклинаниям иллюзии/фантазма и магическим эффектам, любому виду магии, контролирующей эмоции, в том числе *страху*, а также заклинаниям, магическим способностям, дыхательному оружию и магическим предметам, основанным на эффектах холода, тьмы или тени.

ДРУГИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ
Амаунатор часто появлялся в облике мерцающей женщины, одетой в развевающееся опаловое платье, держащей весы из чистого золота – почти просвечивающегося золота. Говорят, что если стрелка указывала вправо, тот, кто видел его появление, находился в немилости. Он должен был ждать потери всех доходов и перенести тяжесть семи лет бедности, долгов и зависимости. Если стрелка весов указывала влево, видевшего это ждал фавор. Он мог ждать вознаграждения и договорного обязательства наполнить его карманы благами мира. Те, кто видел его появление с точно сбалансированной стрелкой, как говорят, могли ждать высочайшей милости – приглашения присоединиться к жрецам Амаунатора. По-видимому Амаунатор сам уведомлял клир о таких избранниках, поскольку к таким людям всегда приходили в течение 10 дней, чтобы забрать их в храм Амаунатора в Единство (сейчас обратился в прах) для строгого обучения и инструктажа.
Амаунатор нес возмездие тем, кто этого заслуживал, исправлял ошибки, карал грешников и мстил за тех, кто не мог сам отомстить за себя. Он делал это, посылая группу гигантских гиен с максимальным количеством единиц жизни и моралью 20, которые появлялись из разреженного воздуха, чтобы рвать и раздирать плоть осужденного, пока его тело не будет разбросано по акру земли.
И наконец Амаунатор иногда действовал и изъявлял свою милость или немилость через изумрудных, сапфировых и стальных драконов, големов, тако, охотничьих птиц (особенно солнечных соколов), подсолнечники, золотисто-желтые лилии, топазы, огненные и красные драгоценные камни всех сортов, желтовато-коричневых собак, кремового цвета котов, белых волков и белых жеребцов.

ЦЕРКОВЬ

КЛИР	клирики, особые жрецы, монахи
МИРОВОЗЗРЕНИЕ КЛИРА	LG, LN, LE
ОБРАЩЕНИЕ НЕЖИТИ	клирики, особые жрецы – со 2-го уровня.
КОМАНДОВАНИЕ НЕЖИТЬЮ	нет

Все клирики, особые жрецы и монахи Амаунатора получают религию как бонусную не-оружейную специализацию.
Жрецы Амаунатора были могущественными политическими фигурами во времена расцвета Незерила. Многие были местными правителями и политическими советниками. Несмотря на старания членов клира остановить расширяющуюся пустыню, Анаурох безжалостно наступал после магической катастрофы, случившейся из-за гордости Карса. Когда население подняло восстание после семи лет плохого урожая, жрецы Амаунатора жестоко подавили его. Этот шаг в сторону тирании привел к свержению политической и религиозной власти клира Амаунатора.
Клир Амаунатора был исключительно иерархическим и управляемым. Каждый Праведный Владыка (высший жрец храма, именуемого «Суд») наблюдал за всеми аспектами церковной службы. Никто не мог быть назначен или освобожден от своих обязанностей без согласия Праведного Владыки или одного из семерых его Монастырских Аббатов. У каждого из семи Монастырских Аббатов было по семь Великих Законоведов (жрецов), которые служили неуклонно, исполняя все обязанности, которые им вменялись. Члены клира низшего ранга служили под началом Великих Законоведов, но их звания утеряны во мраке прошлого. Особые жрецы Амаунатора были известны как Солнечные Лорды/Леди.
Праведный Владыка проповедовал массам, приходившим в храм регулярно, и наблюдал за подготовкой членов Суда (новичков) к тому, чтобы занять свое место в церкви. Семь Монастырских Аббатов исполняли разные сопутствующие обязанности, включая управление землями и храмовыми фермами, ведение внутренних и внешних дел храма, поставка всего необходимого для духовной жизни, а также всего необходимого для плоти (пища, разные принадлежности), содержание и расширение библиотеки законов, и воспитание и руководство странствующих монахов-миссионеров, которые бродили по свету и проповедовали мир, который можно обрести, поняв закон. Эти монахи Амаунатора – единственные члены клира, не связанные храмовыми обязанностями по крайней мере часть времени, хотя они обязаны отчитываться в храме или часовне, к которой они приписаны, как минимум раз в год.
Догма: Амаунатор учил, что закон есть закон. Закон поддерживает порядок в обществе, а без него цивилизация развалится, и будет править хаос. Амаунатор представлял безусловную функцию закона, и как столетиями солнце должно было всходить утром, так закон должен ярко освещать любой спор и любое преступление.

Новичков Амаунатора наставляли следующим образом: «Изучайте закон и живите им, повинуйтесь каждой букве и каждому пункту его, ибо знание тонкостей закона дает свободу действовать праведно и безнаказанно. Следите за решениями ваших начальников, так, чтобы количество прецедентов продолжало расти, и единство целей правления Амаунатора было очевидно всем. Верно служите вашим начальникам, и они достойно вознаградят вас, если же будете уклоняться от своих обязанностей, то встретитесь с суровым порицанием».

Повседневная деятельность: Все члены клира должны были изучать, понимать и знать, как получать преимущества от использования законов страны, города и местности, где они живут. Чтобы полностью понять все нюансы законов и законодательных учреждений, клир постоянно натаскивал друг друга, применяя закон в суде при любой возможности, и повторяя законы во время практики в судебных комнатах. Они не могли удержаться от обследования места преступления или участия в разработке новых законов их местности, и занимались этим интенсивно и ревностно.

Амаунатори часто служили в судах как судьи, представляли дела и выслушивали аргументы в диспуте. Они получали хорошую оплату за решение конфликтов торговцев из-за контрактов, соглашений и торговых дел, и обеспечивали комфортную жизнь себе и своей церкви, исполняя роль арбитров во всех личных и коммерческих тяжбах, недостойных внимания влиятельных представителей верховной власти.

Священные дни/важные церемонии: Самым священным днем церкви Амаунатора был праздник годовщины подписания Конституции Пантеона, соглашения между богами, составленного Амаунатором. Этот праздник отмечался в третье полнолуние года. В ходе празднества последователи Амаунатора надевали судебные регалии и проходили в шествии со священным символом Амаунатора перед каждым судом и по улицам.

Самый длинный день в году, летнее солнцестояние, был еще одним важным праздником. Последователи Амаунатора проводили этот день отдыхая, наслаждаясь солнцем и молясь своему богу, благодаря его за дар солнечного света, который он изливает на мир. Амаунатори верили, что если этот день не отпраздновать должным образом, Амаунатор на год лишит Торил солнечного света.

Каждый раз, когда преданному последователю Амаунатора удавалось извлечь выгоду из какого-либо контракта, успешно представить дело в суде или эффективно провести новый закон, жрец Амаунатора благодарил Хранителя Солнца, сжигая магически сохраненные дубовые листья и ладан в его честь.

Основные центры поклонения: Единство, крупный анклав Незерила, был местом, где располагался крупнейший храм Амаунатора, Лесной Анклав под Ликом Солнца. Шпиль этого грандиозного трехэтажного пятиугольного с полусферической крышей здания возвышался над землей еще на семнадцать этажей, так, что солнечный диск Амаунатора был виден над окружающими деревьями.

Всю историю храма Праведные Владыки, наблюдавшие за ним, использовали заклинание *продолжительный свет* на свои коротко стриженые волосы. Как осветлитель или краску для волос, эти чары нужно было накладывать каждый месяц, чтобы воздействовать на вновь отросшие волосы. Как побочное действие этой традиции, гноллы из соседнего Гладкого Леса совершали ежемесячные паломничества в храм Амаунатора поклониться «просветленному». В результате нападения гноллов совершались в других частях леса.

Дочерние ордена: У церкви Амаунатора было несколько дочерних орденов, представительства которых можно было найти в любом поселении Незерила. Первый был объединением писцов и назывался Превосходнейшее Объединение Райских Перьев. Эти равнодушные и надменные личности странствовали по миру, проповедуя святость закона и порядка. Их жизненной миссией было строить здания размером с амфитеатр, посвященные сохранению закона. Эти огромные уродства с каменными стенами содержали книги и свитки, описывающие законы всех стран и всех городов, где побывали поклонники Амаунатора.

Синдикат Божественных и Праведных Законодателей был группой из 70 воинов и паладинов (в основном паладинов), которые поклонялись Амаунатору из-за его любви к закону. Эти мужчины и женщины постигали законопослушную сторону Амаунатора, интерпретируя некоторые его недобрые тенденции как божественные рекомендации, которые можно проигнорировать или смягчить до более гуманной интонации. Эти воины наносили на внешнюю сторону своих щитов особенно сильный вариант заклинания *продолжительный свет*, чтобы ослеплять преступников, с которыми они сталкивались. Это давало им постоянный источник света во тьме и преимущество в некоторых стратегических ситуациях, когда они практически ослепляли своих врагов интенсивностью света, который излучали их щиты.

Монахи Амаунатора принадлежали к Братству Солнца и объединению странствующих монахов, которые служили верующим в поле, принося слова Амаунатора крестьянам и простому народу и поддерживая порядок в стране. Их символом были солнечные лучи.

Одежды Жрецов: Жрецы Амаунатора одевались в яркие с длинными рукавами узорчатые робы, желтые, красные и оранжевые, покрытые пришитыми древними символами солнца, или изображали солнце вышивкой, искусной окраской или золотыми с драгоценными камнями инкрустациями в виде солнечного лика. Головной убор в виде солнца с лучами завершал церемониальное облачение. Священные символы Амаунатора делались из золота, позолоченных металлов или расписанного золотом дерева.

Дорожная одежда: Странствующие клирики носили обычную одежду, но предпочитали красные и оранжевые плащи, накидки и аксессуары, не являющиеся частью брони. При возможности они носили броню позолоченную или с золотой инкрустацией.

ОСОБЫЕ ЖРЕЦЫ (Солнечные лорды/леди)

ТРЕБОВАНИЯ: Сложение 11, интеллект 12, мудрость 15, харизма 12.

ПЕРВИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Мудрость, Харизма.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ЗН, ЗЗ.
ОРУЖИЕ: Любое тупое оружие.
БРОНЯ: любая.
БОЛЬШИЕ СФЕРЫ: Общая, очарование, создание, элемент огня, элемент воздуха, закон, призыв, солнце, время.
МАЛЫЕ СФЕРЫ: Прорицание, элемент земли, исцеление, некромантия, числа, защита, мысль.
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ: Те же, что и у клириков.
ТРЕБУЕМЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: Чтение/письмо.
БОНУСНЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: Этикет, чтение по губам.
Солнечные лорды/леди читают все заклинания сферы солнца, закона и элемента огня, как если бы у них были три дополнительных уровня опыта.
Солнечные лорды/леди знают законы и кодексы страны, города или провинции, где они живут и страны, города или провинции, где они выросли (это могут быть два разных места). Им автоматически известна вся общедоступная и не общедоступная информация о самом законе и его сопровождающих процедурах. Если их просят объяснить особенно темный пункт закона их родины или места, где они живут, они могут сделать проверку способности по мудрости или интеллекту, в зависимости от того что выше, чтобы вспомнить требуемый пункт. Они должны делать подобную же проверку, чтобы вспомнить обычные законы других стран; чтобы разобраться в необычных судебных практиках или непонятных пунктах законов других стран эта способность проверяется со штрафом -3 и -6 соответственно.
Солнечные лорды/леди способны *обнаружить ложь* один раз в день. Они могут делать это дополнительно один раз в день на каждые четыре уровня опыта после первого уровня (то есть дважды на 5-м уровне, трижды на 9-м уровне и т.д.).
На 2-м уровне Солнечные лорды/леди получают способность обращать нежить. Они воздействуют на нежить как клирики на половине своего уровня (округление к меньшему) на протяжении всей карьеры. Иначе говоря на 3-м уровне они обращают нежить как клирики 1-го уровня. Законопослушные злые Солнечные лорды/леди, так же как и законопослушные нейтральные, не могут командовать нежитью из-за сочетания отвращения нежити к солнечному свету, представляемому их божеством, и факта, что нежить – это нарушение «законов природы», нечто, что Амаунатор, мыслящий категориями закона, не приемлет.
На 3-м уровне Солнечные лорды/леди могут внушить *твердые мысли* (как заклинание жрецов 3-го уровня) другому один раз в день.
На 5-м уровне Солнечные лорды/леди могут читать *обязательный приказ* (как заклинание жреца 4-го уровня) один раз в день и *препятствующее разрешение* (как заклинание жреца 5-го уровня) раз в три дня.
На 7-м уровне Солнечные лорды/леди могут внушить *законные мысли* (как заклинание жрецов 6-го уровня) другому один раз в день.
На 10-м уровне Солнечные лорды/леди могут читать *обжигающую сферу Сола* (как заклинание жреца 6-го уровня) один раз в день.
На 13-м уровне Солнечные лорды/леди инстинктивно могут определить этический компонент (законопослушный, нейтральный или хаотичный) мировоззрение любого, кого они видят, когда они вызывают эту способность. Они не могут делать это постоянно, но эта способность не стоит им действия в бою.
На 15-м уровне Солнечные лорды/леди могут читать *солнечный луч* (как заклинание жреца 7-го уровня) два раза в день.

ЗАКЛИНАНИЯ АМАУАТОРА
2-й уровень
Нерешительность Амаунатора (очарование)

СФЕРА	Закон
РАССТОЯНИЕ	30 ярдов
КОМПОНЕНТЫ	В, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	1 раунд на уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	1
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	сфера 40 футов
СПАСБРОСОК	нейтрализация

Существа под воздействием этого заклинания останавливаются в неуверенности перед тем, как совершить запланированные действия. В боевой ситуации это соответствует штрафу к инициативе, равному одной трети уровня читающего заклинание (округление в меньшую сторону). Эта реакция штрафа начинается на следующий раунд после чтения заклинания. В небоевой ситуации жертва задерживается на треть раунда (примерно 20 секунд) на уровень читающего перед тем, как совершить действие.
Заклинание воздействует на существ с HD или уровнем 2d4 плюс половина уровня читающего в зоне воздействия. Всем возможным жертвам разрешается спасбросок против заклинания, чтобы полностью нейтрализовать эффект. Если подвергшиеся эффекту заклинания оставляют зону его воздействия, они все еще страдают от его эффекта, пока действие не закончится.
Материальный компонент заклинания – фрагмент панциря черепахи.

4-й уровень

Улучшенное солнечное сияние (трансмутация)

СФЕРА Солнце
РАССТОЯНИЕ 5 ярдов/уровень
КОМПОНЕНТЫ В, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ специальная
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 7
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ 15 футов/уровень
СПАСБРОСОК специальный

Это заклинание – комплексные чары, которые можно применить в одном из трех видов. К несчастью чтение этого заклинания заимствует солнечный свет дня, в который оно прочитано (или следующего дня, если прочитано ночью), чтобы вызвать эти эффекты. Это заклинание очень не любят фермеры и скотоводы, считающие его несчастливым божественным вмешательством.

Свет: улучшенное солнечное сияние можно использовать, чтобы заимствовать свет более позднего дня (или следующего дня, если ночь), чтобы создать *свет* сейчас. Это полезно в пещерах или ночью. Заклинание работает, как заклинание *свет*, длящееся один ход на уровень читающего, но оно сокращает свет дня на одну минуту на уровень.

Огненный шар: часть солнечной энергии можно преобразовать в *огненный шар*, соответствующий брошенному магом одного со жрецом уровня. Это понижает температуру в области радиусом 90 миль на один градус по Фаренгейту на десять дней при каждом чтении. Этот аспект заклинания нельзя использовать ночью или в облачный день.

Иллюминация: эта версия *улучшенного солнечного сияния* может быть использована, чтобы заимствовать свет более позднего дня (или следующего дня, если ночь), чтобы создать *продолжительный свет* удвоенной зоны действия и эффекта относительно уровня читающего. Это сокращает дневной свет на один час.

5-й уровень

Иллюминация (трансмутация, прорицание)

СФЕРА Солнце, мысль
РАССТОЯНИЕ 0
КОМПОНЕНТЫ В, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ специальная
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 8
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ читающий
СПАСБРОСОК нет

Посредством заклинания *иллюминации* находящийся под его воздействием жрец меняет течение времени относительно себя. Пока заклинание действует, читающий окружен золотым излучением и неуязвим для любых атак, исключая заклинания, магические способности, дыхательное оружие и магические предметы, основанные на холоде, тьме или тени. Пока для тех, кто не подвержен действию заклинания, проходит один раунд времени, для жреца проходит два раунда плюс один раунд на уровень (но не более одного хода) в контакте с его божеством. Так, жрец 5-го уровня может провести в иллюминации семь раундов, пока для остальных проходит один. Жрец может запросить информацию в форме простого вопроса, на который можно ответить да или нет. Жрецу разрешен один такой вопрос за призрачный раунд. Как опцию, ДМ может дать короткий ответ из пяти слов или менее вместо да-нет. Ответ дается настолько верный, насколько это возможно в пределах реального знания («Я не знаю» - легитимный ответ). Заклинание обеспечивает информацию, чтобы помочь персонажу принять решение, а контактирующее с ним божество строит свой ответ так, чтобы он служил его собственным целям.

Находясь под воздействием заклинания *иллюминации* вместо того, чтобы задавать вопросы во время раунда, читающий может потребовать, чтобы божество даровало ему *лечение легких ран, лечение слепоты или глухоты, лечение болезни, молитву* или *свободное действие*. Чтение любого из этих заклинаний кроме *лечения легких ран,* которое может быть даровано до 4-х раз, прекращает действие заклинания, и на вопросы божество больше отвечать не будет. Читающий не может бросать заклинания на других, пока находится под действием *иллюминации*, он не может двигаться, стать невидимым или выполнять любые действия, кроме описанных выше.

Материальные компоненты этого заклинания – священный символ жреца и святая вода.

6-й уровень

Солнечный скипетр (чародейство/очарование, заклятие/призыв)

СФЕРА Солнце, закон
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ В, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ 1 ход
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 9
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ особая
СПАСБРОСОК особый

Читающий это заклинание заимствует час дневного времени дня, когда оно прочитано, или следующего дня (если прочитано ночью), чтобы достичь своего эффекта. *Солнечный скипетр* временно превращает большой золотой скипетр или булаву, к которой прикасается читающий, в магический предмет определенной мощности. Когда *солнечный скипетр* брошен, золотой скипетр сияет с той же яркостью и интенсивностью, как заклинание *долгий свет*. Тот, кто держит скипетр, когда заклинание брошено, может немедленно внушить повиновение и верность существам в радиусе 120 футов от его местонахождения, когда заклинание закончено. Под управлением может быть от 200 до 500 HD (или уровней опыта), но существа с интеллектом 15 и выше и HD/уровнем 12 и больше получают возможность спасброска против заклинаний. Если они преуспевают в этом, действие заклинания нейтрализуется.
Управляемые существа повинуются владельцу *солнечного скипетра*, как если бы он или она являлись их абсолютными хозяевами. Все же если владелец отдает приказ, который полностью противоречит природе подчиненного существа, сила правления оказывается сломленной.
Хотя управляющая сила воздействует только на существа в 120 футах от владельца *солнечного скипетра* в момент произнесения заклинания, *солнечный скипетр* можно использовать также как магическое оружие, которое наносит 1d8+3 единиц урона, пока продолжается заклинание. Против големов *солнечнй скипетр* наносит 2d8+6 единиц урона. Если выпадает естественный бросок атаки 20, *солнечный скипетр* полностью уничтожает голема, но и сам разрушается при этом. Против существ с внешних планов *солнечнй скипетр* наносит 1d8+3 единиц урона. Если выпадает естественный бросок атаки 20, *солнечный скипетр* наносит тройной урон, но действие заклинания при этом прекращается (хотя сам золотой скипетр остается цел).
Материальный компонент этого заклинания – цельный золотой скипетр (или булава) стоимостью как минимум 2500 золотых. Он не исчезает при действии заклинания, коме условий, описанных выше.

АО
(Лорд Ао, Скрытый)

Бог-Всевышний Космоса и Вселенной Королевств

ПОРТФЕЛЬ	создание богов, поддержание космического равновесия
ПСЕВДОНИМЫ	нет
ВЛАДЕНИЯ	неизвестно (если вообще есть)
ВЫШЕСТОЯЩИЕ	блистательное существо
СИМВОЛ	нет
МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВЕРУЮЩИХ	любое

До Времени Бед вопрос, перед кем ответственны боги, был философской загадкой, интересовавшей скорее ученых, чем жрецов. Во время пришествия аватаров однако же обнаружилось, что у самих богов есть божество, или, как минимум, более могущественный бог, который может судить и карать их за их действия. Его именуют Ао. Он появлялся во Время Бед, хотя после этого вернулся на свой родной план, измерение или действительность и не отвечает на молитвы смертных (хотя один паладин утверждает, что лицезрел его в видении). Хотя обитатели Королевств знают о существовании Ао, у них нет причин обращаться к нему или искать его мудрости, поскольку он в любом случае не объявится.
Ао – единственный бог-всевышний Королевств. Ао находится за пределами рангов божественнрй силы во всех отношениях. Он считается более могущественным, чем любое другое божество и все божества вместе взятые. Ао мало заботится о повседневной жизни смертных, но он относится к богам Королевств как к своим созданиям. Он не требует поклонения и не дарует смертным заклинания. Сомнительно, что он вообще слышит просьбы и молитвы смертных. Он служит надзирателем и стражем Королевств извне их космоса.

АВАТАР АО И ДРУГИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ

Ао, когда он появляется (что он делал только один раз), принимает облик 12 футов ростом. Его лицо не имеет возраста, оно не молодое и не старое. Его внешность не красива и не уродлива, у него ровные, симметричные и неприметные черты. Его волосы и борода белые. Он носит мантию, которая кажется сделанной из неземной ткани. Мантия черная и усеяна миллионами звезд и тысячами лун, и сделана по образцу, который недостаточно понятен, но придает всей мантии ощущение красоты и гармонии.
Теоретически аватар Ао может ничего не делать. Обычно он действует только среди богов, не среди смертных. Ао может произвести любое разумное существо в любой божественный статус немедленно, если оно принимает долг и ответственность божества, и может также понизить любого бога в статусе.

ЦЕРКОВЬ

КЛИР	слуги, которые могут относиться к любому классу, кроме группы жрецов.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ КЛИРА	возможно любое, но обычно нейтральное.

Возникший немедленно после Времени Бед, культ намеревался поклоняться напрямую Ао. Такие культы появились внезапно и немедленно испарились, как только стало ясно, что Ао не отвечает на молитвы, не предлагает защиту и не дарует заклинания преданным жрецам. Прямое поклонение Ао сошло на нет, исключая

культ в самом Уотердипе и культ имени Ао в Зазесспуре в Тетире, за которым, как оказалось, стоял Сирик а не Ао. Группа в Уотердипе ведет себя скорее как дискуссионный клуб, а не церковь, и его члены действуют в соответствии с принципами, которые, как они верят, Ао поддерживает, стараясь сохранять баланс между разными богами и их культами.

Устоявшиеся культы Фаеруна не видят никаких причин проповедовать или действовать против культа Ао, поскольку не боятся его. Их высшие жрецы получили информацию от своих богов, что Ао не взаимодействует со смертными.

Члены культа и слуги не получают заклинаний и особых способностей от Ао. У культа Ао нет жрецов. Культы Ао, которые получают заклинания и особые силы, на самом деле не являются культами Ао, и их способности поддерживаются другим богом (таким как Сирик) или хитрым использованием магических предметов.

Догма: Большинство связанных с доктриной дискуссий в Уотердипском культе Ао частично или полностью выражены как вопросы. Ао - это бог-всевышний, но что реально это означает? Поклоняется ли кому-то Ао? Что это может быть за существо? Если Ао не создал Королевства, а только их божеств, то кто создал Королевства, и создавал ли их кто-нибудь? Некоторые культы Ао более активны и считают, что на них лежит ответственность гарантировать, что все культы в Королевствах активно поддерживают соответствующие портфели своих богов.

Повседневная деятельность: Большая часть деятельности культа сосредоточена вокруг обсуждения истинной природы Ао, того, что он говорил во время своего единственного появления во Время Бед, и служит ли он какому-нибудь более высокому божеству.

Священные дни/важные церемонии: В День Богов, уотердипский праздник, в 15-й день Марпенота, отмечается окончание Войны Богов (и день, когда Лорд Ао появился на горе Уотердип). Празднество на весь день финансируется культом Ао из Путеводной Звезды в Уотердипе. За праздником следует священная вечерняя молитвенная служба.

Основные центры поклонения: Культ Ао воздвиг храм Ао в Уотердипе, названный Храм Ао Всевышнего, но поскольку Ао продолжал оставаться равнодушным к своим поклонникам, здание было переименовано в Путеводную Звезду. Сейчас оно служит как место публичных собраний и арендный зал.

Дочерние ордена: нет.

Одежды Жрецов: Церемониальные одежды слуг (не жрецов) Ао – черные штаны или юбки и длинная развевающаяся черная мантия, усеянная белыми крапинками или драгоценными блестками. У Ао нет священного символа.

Дорожная одежда: Слуги Ао носят то, что сейчас в моде, соответствует погоде или подходит их профессии, когда они не совершают службу.

АУРИЛЬ
(Ледяная Дева, Ледяной Рассвет, Холодная Богиня, Леди Морозный Поцелуй)

Младший бог Пандемониума, нейтральная злая

ПОРТФЕЛЬ	холод, зима
ПСЕВДОНИМЫ	Саукурук (среди людей Великого Ледника)
ВЛАДЕНИЯ	Пандемос/Зимний Зал
ВЫШЕСТОЯЩИЕ	Талос.
СОЮЗНИКИ	Талос, Умберли, Малар
ВРАГИ	Ат'ар (Амаунатор – сейчас мертв), Моандер (сейчас мертв), Сюн, Чонтея, Шиаллия, Утгар.
СИМВОЛ	белая снежинка на сером ромбе (геральдический косоугольник) с белым бордюром.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВЕРУЮЩИХ	LN, N, CN, LE, NE, CE

Ауриль сильнее всего в тех областях, где долгие зимы, или тех, что граничат с Великим Ледником. Ей поклоняются в первую очередь из страха. Она служит Талосу и является одной из Богов Гнева, и ее этика в основном совпадает с этикой богов, разрушающих природу. Она видит, что большая часть ее личной власти ослаблена Талосом, и в результате зимы в последнее десятилетие стали холоднее, чтобы напомнить северянам, кто владеет холодом. Хотя она может призвать на помощь остальных Богов Гнева, она доверяет в этом только Умберли; Талос обычно отвечает, но затем присваивает всю славу и поклонение, а Малар презирает ее. Это чувство взаимно.

На портретах Ауриль выглядит похожей на свой аватар Ледяной Девы (см. ниже). Она – изменчивое, тщеславное и злое существо, чье холодное неземное сердце остается незатронутым даже намеком на истинную любовь, благородные чувства или честь. Она часто забавляется с теми, кто оскорбил ее, ловит их в снежный шторм, затем доводит до безумия, мучая видениями тепла и домашнего уюта, пока не заморозит насмерть. Ее вечная красота холодна и смертоносна, цветок женственности, навеки сохраненный в глыбе арктического льда, и с такой же ледяной чувствительностью.

АВАТАР АУРИЛЬ (маг 27, воин 20, клирик 15)

Ауриль появляется чаще всего в одном из двух видов аватаров: Ледяная Дева и Ледяной Рассвет. Ледяная дева – гибкий, яростный облик для действий, и этот аватар Ауриль чаще всего видят во всех регионах Фаеруна, кроме

юга и востока. У нее голубая кожа, волосы длинные, свободно развевающиеся и белые, и красивое платье из белого батиста, покрытое инеем, окутывает ее. Ледяная Дева может творить заклинания любой школы, кроме элемента огня, и любых сфер, кроме элемента огня. Она может применять на растения и животных только те заклинания, которые оказывают негативное воздействие, например, удерживают или заставляют гнить, кроме заклинания призыва животных, которое всегда приносит арктических животных ей на помощь. Она использует только обратные (темные) заклинания сферы Солнца. Все заклинания холода она применяет с повреждениями в три раза больше обычных и штрафом -3 ко всем сопутствующим спасброскам.
Ледяной рассвет – молчаливое скользящее видение ледяного высокомерия, невозмутимая фигура в богато украшенной короне и неровной броне с шипами из непрозрачного голубого льда. Она не использует заклинаний.

AC -2; Mv 15 (Ледяная Дева) или полет 15 (Ледяной рассвет); HP 201; THAC0 1; #AT 5/2
Dmg 1d6+6 или +9 (ледяной топор +3, морозное клеймо, +6 против существ, использующих огонь/живущих в огне, +1 сила, +2 спец. бонус за ледяной топор)
MR 60%; SZ L (10 feet)
Str 16; Dex 18; Con 25; Int 23; Wis 16; Cha 23
Spell P 8/8/6/6/4/2/1 W 6/6/6/6/6/6/6/5/5
Saves PPDM 3, RSW 3, PP 4, BW 4, SP 4

Особая атака/защита: Ледяная Дева обычно использует заклинания *замораживающая сфера Отилюка, ледяной шторм, стена льда* и *конус холода* при малейшем недовольстве. Она использует эти заклинания как магическую способность, но все же получает вышеупомянутые бонусы. Она может использовать эти ледяные магические способности один раз за раунд в дополнение к другим ее действиям. Прикосновение ее платья оставляет *морозное клеймо*, постоянный голубой светящийся шрам, который равно отпечатывается на плоти, дереве и камне. Нападающие на Ледяную Деву должны делать спасбросок против заклинаний каждый раунд во время рукопашной битвы с ней или получить *морозное клеймо*, которое также наносит 2d8 единиц урона от холода в первый раз, когда отмечает существо или предмет.
Ледяной Рассвет может обратить магию всех жрецов и волшебников 6-го уровня и меньше назад к их источнику. Ее появление всегда стоит жизни присутствующим жрецам Ауриль, замораживая их изнутри (если они не разбиваются, их можно затем воскресить). Она не творит заклинания и не обменивается словами, а просто парит вокруг, оставляя за собой толстый слой ледяного инея, окутывающего все позади нее. Там, где она проходит, замерзает все в 20 футах от ее пути, если не защищено магически. Растения погибают автоматически, если они не разумны, в последнем случае им дозволяется спасбросок против магии смерти, чтобы вместо этого погрузиться в спячку. Все остальные живые существа должны делать спасбросок каждый раунд, когда они находятся в 20 футах от нее, или умереть. Кроме того, живые существа, контактирующие с большим количеством металла (например, одетые в броню), получают 2d4 единиц урона от холода каждый раунд, пока они находятся в 20 футах от Ледяного Рассвета. Жидкости на расстоянии 20 футов от нее замерзают автоматически, а микстуры на этом расстоянии должны делать спасбросок от холода или быть уничтоженными. Металлы и камень в 20 футах от нее становятся холодными и ломкими; они разбиваются в 20% случаев, если нанести по ним сильный удар с успешным броском атаки. Чтобы избежать этого магические предметы и конструкции могут сделать спасбросок против дробящего удара, если процентный бросок показывает, что они должны разбиться.

ДРУГИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ
Ауриль обычно проявляет себя как ледяное дуновение, сопровождаемое холодным жестоким хихиканьем и бело-голубым излучением, оставляющим тонкую морозную линию, отмечающую проход. Она также появляется как холодное лицо с пустыми глазами и длинными развевающимися на ветру белыми волосами, излучающими сильный холод. Ауриль принимает такой облик, если хочет поговорить, убить или даровать могущественные предметы своим поклонникам. Она убивает вытягивающим жизнь поцелуем, и приносит дары, выдувая их ртом в облике холодного лица. Ее жертвы должны сделать спасбросок против магии смерти, чтобы пережить поцелуй.
Ауриль также показывает свою милость или немилость или посылает помощь с помощью присутствия или действий водяных элементалей, ледяных пара-элементалей, нежити, зимних волков, морозных гигантов и других арктических существ.

ЦЕРКОВЬ

КЛИР	клирики, особые жрецы, шаманы
МИРОВОЗЗРЕНИЕ КЛИРА	ЗЗ, НЗ, ХЗ
ОБРАЩЕНИЕ НЕЖИТИ	нет
КОМАНДОВАНИЕ НЕЖИТЬЮ	клирики и шаманы

Все клирики, особые жрецы и шаманы Ауриль получают религию как бонусную не-оружейную специализацию. Побывав в Объятиях Богини, клирики Ауриль получают иммунитет к природному урону и эффектам холода.
Ауриль боятся и поклоняются, чтобы сдержать опустошение суровых зим, которым она угрожает Фаеруну. Охотники, шахтеры и поселенцы Севера, некоторые варвары и обитатели Великого Ледника, а также жители земель на границе ледников почитают и прославляют ее, пытаясь успокоить ее холодную ярость в зимнее время. В

последние годы зимы становятся все длиннее и холоднее, и все больше людей возносят молитвы Ауриль, не дожидаясь побуждения со стороны ее клира. Ей служат несколько кланов морозных гигантов во главе с шаманами. Жрицы Ауриль странствуют по Фаеруну, особенно на Севере, хотя последнее время ее клир стал часто встречаться в Центральных Землях. В церкви Ауриль есть несколько мужчин, но большая часть клира Ледяной Девы – женщины. Особые жрецы Ауриль, называемые Ледяные Жрецы и Ледяные Жрицы, составляют треть жречества Ауриль. Отношения между особыми жрецами и клириками Ауриль очень хорошие. Вся церковь организована очень небрежно и неформально, и члены клира странствуют довольно независимо. Большинство жрецов Ауриль используют только звание «Рука Ауриль» или «Ледяное Дыхание», но в храмах, таких как Дом Дыхания Ауиль в Глистере, клир использует формальные титулы. Вот они, по возрастанию: Кандидат, Посвященный, Ледяной Ветер, Сестра Шторма/Брат Шторма (титул, который носит большинство жрецов от 3-го до 8-го уровня), Ледяное Прикосновение, Леди/Лорд Холода, Леди/Лорд Глубокой Зимы, Леди/Лорд Холодного Круга и Великая Рука Льда.

Благодаря их иммунитету к естественному холоду, жриц Ауриль часто можно увидеть легко бегущими по снегу в летних одеждах или купающимися в холодной речной воде посреди зимы без видимого отрицательного эффекта. Им нужно меньше еды, чем остальным существам, благодаря их способности, и они часто деятельно странствуют по северным землям, когда снежные бури вынуждают народ прятаться от погоды. Многие жрицы Ауриль оказывают милость, доставляя зимой лекарства, сообщения и необходимые припасы в северные земли.

Догма: Ауриль приказывает свом клирикам: «Покройте все земли льдом. Гасите огонь везде, де увидите его. Впустите ветры и холод. Уберите защиту от ветра, пробейте дыры в стенах и потолках, чтобы я могла войти. Создайте тьму, чтобы закрыть проклятое солнце, чтобы холод, который я приношу, мог убивать. Вы можете отнять жизнь арктического существа только при большой нужде, но всех остальных убивайте свободно. Сделайте так, чтобы весь Фаерун боялся меня».

Клир Ауриль обязан почитать ее и петь ей хвалу в любой холодный зимний ветер. Они должны сделать так, чтобы все боялись ее или поклонялись ей, и обрушить на всех ее холодное могущество, так, чтобы все знали о ней и трепетали перед ней. Они не поднимут руки на другого жреца Ауриль.

Повседневная деятельность: Клир Ауриль старается заставить всех бояться их богиню и ее жрецов (и уменьшить количество атак, с которыми они сталкиваются) с помощью ярости зимней погоды. Они также стараются добиться личного богатства и влияния, выполняя задачи, которые не под силу другим из-за плохой зимней погоды, и защищая тех, кто платит или повинуется, от суровых зимних условий. Члены клира приносят дары богине из богатства, которое они накопили, разбрасывая его под падающим снегом во время бури или бросая в трещины речного льда или расселины ледника зимой.

В холодные месяцы Ауриль ожидает, чтобы каждый из ее жрецов вынудил или убедил кого-нибудь молиться ей определенным способом, умоляя Ауриль о милосердии и воспевая «очищающий холод», который она приносит. Эта молитва должна занимать столько времени, сколько потребуется, чтобы кусок льда больше, чем рука молящегося, растаял на его обнаженной груди. Это должно быть сделано на улице, желательно ночью. Зимой от клира Ауриль также ожидается убийство хотя бы одного существа холодом. Это часто делается так, чтобы обеспечить пищей верующих или потенциальных верующих, или уничтожить личного врага жрицы или жреца.

Священные дни/важные церемонии: Ночь Середины Зимы – самый священный день в году для клира Ауриль. Это праздник танцев на льду, который длится всю ночь, во время которой богиня желает своему клиру получить удовольствие самим и привлечь как можно больше народа ей на службу.

Кандидатов наставляют на путь богини, и они должны пройти самый священный ритуал Ауриль, чтобы получить доступ в ее клир: Объятие. Этот личный ритуал можно пройти в любое время года, но если стоит лето, Кандидат должен отправиться в арктические или высокогорные районы, чтобы найти снежную бурю. Объятие представляет собой бег под снежной бурей на протяжении ночи, одетым только в ботинки (хотя они могут быть высотой до бедер) и тонкую сорочку, со священными символами Ауриль, нарисованными на теле. Совершающие ритуал или погибают от холода, или принимаются богиней, которая спасает их от боли и дрожи в своих объятиях.

После этого члены клира обычно молятся в уединении, лежа всю ночь на снегу в священном бдении. Летом члены клира погружаются (кроме головы) в самую холодную воду, которую могут найти, обычно ложась в быстро текущий поток. Ауриль отвечает на их вопросы и дает им указания и задания в ментальных видениях.

Два неофициальных, но с энтузиазмом исполняемых ритуала – Грядущий Шторм и Прошедший Шторм. Клирики, собравшись вместе, призывают воющий ледяной шторм с помощью всей холодной магии, которую они могут применить. Вместе они обрушивают ярость погоды на город или регион, чтобы отметить начало зимы ли ее последнее дыхание перед началом весны.

Основные центры поклонения: Дом Дыхания Ауриль в Глистере, на севере Лунного Моря – самый большой и влиятельный храм богини холода, который может похвастаться приходом из 1600 человек, собирающихся вокруг костров на ночные ритуалы Огня и Льда (все они – шахтеры и охотники, которые слишком боятся не почтить Ауриль). Великая Рука Льда (Верховный Жрец) Малахар Рента возглавляет Круг Шторма из 14 старших жриц в беге вокруг храма и планирует магию погоды, которую они творят. Дом Дыхания Ауриль известен тем, кто не принадлежит к этому культу, как Холодный Дом или более резко – Башни Холодного Покоя.

Дочерние ордена: У церкви Ауриль нет дочернего военного или рыцарского ордена. Она просто не собирается заниматься продолжительными военными действиями, она скорее пошлет на своих обидчиков снежную бурю, чем войска. И все же разные странные культы и братства вырастают вокруг ее церкви и присоединяются к ней. Среди этих групп – Культ Холода, чья ведущая цель – добыть артефакт, известный как *Кольцо Зимы*; группа

волшебников, известная как Морозные Ведьмы, которые составили как минимум один том магии мороза и холода во имя Ауриль и по слухам знают местонахождение *Дополнений Белизны*, жреческой книги, описывающей ритуалы Аурилиан и содержащей также несколько магических заклинаний; и Сестры Истишии, которые поклоняются Истишии, как герольду холода и слуге Ауриль. Культ Сестер Истишии похоже почитает Истишию, а не Ауриль, и несколько жриц Ауриль получили божественное повеление найти Сестер и исправить их теологию.

Одежды Жрецов: Жрецы Ауриль носят снежно-белые церемониальные мантии с голубыми кантами. Мантии перехвачены на талии очень широким серебряным поясом, к которому также прикреплен обязательный церемониальный ледяной топор. Ледяной топор отмечен священным символом снежинки в ромбе. В случае битвы он используется как ручной топор. Финальный штрих – серебряный обруч на голове.

Дорожная одежда: В дороге большинство жрецов Ауриль повседневно носят как минимум обруч, пояс и ледяной топор. Поскольку они обладают иммунитетом к эффектам холода, они носят только ту одежду, которая по их мнению улучшает их внешний вид, им не нужно, как остальным, одеваться по погоде. Они никогда не обременяют себя большим количеством одежды или громоздкими спальными принадлежностями, предпочитая путешествовать налегке с максимальной скоростью.

ОСОБЫЕ ЖРЕЦЫ (Ледяные Жрицы/Жрецы)

ТРЕБОВАНИЯ: Сложение 13, мудрость 12.
ПЕРВИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: сложение, мудрость.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ: НЗ.
ОРУЖИЕ: Любое тупое оружие и ледяной топор.
БРОНЯ: все виды брони до кольчуг включительно и щиты.
БОЛЬШИЕ СФЕРЫ: Общая, животные, битва, прорицание, элементальные (кроме огня), исцеление, некромантия, защита, время, погода.
МАЛЫЕ СФЕРЫ: Создание, стража, опека.
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ: Те же, что и у клириков.
ТРЕБУЕМЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: Чувство погоды, ледяной топор.
БОНУСНЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: Чувство направления.

Ледяные Жрецы и Жрицы обладают иммунитетом к холоду, похожим на постоянное заклинание *сопротивление холоду*. Они обладают иммунитетом к естественному холоду и получают бонус +3 к спасброскам против любых атак, основанных на льде и холоде. Они не получают урона от таких атак при успешном спасброске и только половину урона при проигранном.

Ледяные Жрецы и Жрицы могут читать *пальцы мороза* (как заклинание жреца 1–го уровня) один раз в день.

На 3-м уровне Ледяные Жрецы и Жрицы могут читать *морозный кнут* (как заклинание жреца 2–го уровня) один раз в день.

На 5-м уровне Ледяные Жрецы и Жрицы могут читать *ледяной клинок* (как заклинание жреца 4–го уровня) один раз в день.

На 8-м уровне Ледяные Жрецы и Жрицы могут читать *ледяной шторм* или *стену льда* (как заклинание мага 4–го уровня) два раза в десятидневку.

На 10-м уровне Ледяные Жрецы и Жрицы могут читать *конус холода* (как заклинание мага 5–го уровня) один раз в день.

На 12-м уровне Ледяные Жрецы и Жрицы получают способность призывать ледяного параэлементаля (как заклинание *призвать огненного элементаля*) один раз в десятидневку. Они могут делать это дополнительно один раз в десятидневку на каждый уровень после 12-го.

ЗАКЛИНАНИЯ АУРИЛЬ

1-й уровень

Пальцы мороза (воплощение)

СФЕРА	Битва, погода
РАССТОЯНИЕ	0
КОМПОНЕНТЫ	В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	немедленное
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	3
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	читающий
СПАСБРОСОК	1/2

Пальцы мороза – холодный эквивалент *обжигающих рук*, заклинания магов 1-го уровня. Когда оно прочитано, из пальцев читающего вылетает замораживающий холод и осколки льда на расстоянии 3 фута дугой 120 градусов перед читающим. Любое существо в этой области получает 1d3 единиц урона плюс 2 единицы на каждый уровень читающего, максимум до 1d3+20 единиц урона от холода. Те, кто совершает успешный спасбросок против заклинания, получает половину урона. Жидкость, попавшая в область холода, замерзает, если предмет не совершает успешный спасбросок против холода.

2-й уровень

Морозный кнут (трансмутация, воплощение)
СФЕРА Битва, погода
РАССТОЯНИЕ 0
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ 1 раунд/уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 5
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ изгибающийся, длиной 6 футов луч диаметром 4 дюйма
СПАСБРОСОК 1/2
Это заклинание создает луч мороза, тянущийся из руки читающего. С промедлением в один раунд он может быть перемещен к любой конечности тела; это свойство обычно используется, только если читающий в данный момент взбирается на скалы, висит на уступе или схвачен врагами. Луч сохраняется, пока заклинание не закончится, читающий не пожелает прервать заклинание или жрец не начнет читать другое заклинание.
Морозный кнут обычно вертится и хлещет врагов. В отличие от реального кнута, он может проходить сквозь них, так что если читающий столкнулся с несколькими противниками, кнут может описать дугу, поражая их всех. Если он находится перед телом или поперек прохода, удар иногда может быть неизбежным, так что враги должны претерпеть урон. В другом случае он атакует один раз за раунд с обычным THAC0 читающего, нанося 4d4 единиц урона. Успешный спасбросок против заклинаний уменьшает урон наполовину.
Применяемый с осторожностью *морозный луч* может также заморозить оконные ставни, остановить движение по трубам, заморозить воду, погубить фрукты и овощи и сделать предметы хрупкими и ломкими или скользкими сверху.

4-й уровень
Ледяной клинок (трансмутация, воплощение)
СФЕРА Битва, погода
РАССТОЯНИЕ 0
КОМПОНЕНТЫ В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ 1 раунд/уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 4
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ силовое поле длиной 4 фута диаметром 4 дюйма
СПАСБРОСОК нет
Это заклинание создает кружащееся, в форме меча образование из зазубренных быстро вращающихся ледяных осколков, исходящее из руки читающего. Невесомый и неметаллический, этот клинок считается зачарованным оружием +2 при учете того, что он может поразить, и действует с THAC0 6 независимо от нормальных боевых способностей читающего. *Ледяной клинок* может пройти сквозь парирующее оружие и препятствия, такие как деревья, не будучи остановленным ими. Его прикосновение рассекает на 3d4 единиц урона и замораживает дополнительно на 1d6 единиц урона.
Материальный компонент для этого заклинания – осколок льда, стекла или хрусталя.

7-й уровень
Ледяное сердце (трансмутация, некромантия)
СФЕРА Битва, некромантия
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ постоянная
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 1 раунд
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ одно существо
СПАСБРОСОК особый
Это заклинание требует интенсивной концентрации (из-за длительного времени чтения) и высвобождается только при прикосновении, причем для этого требуется успешный бросок атаки, чтобы высвободить его на любого из полностью неподвижных противников. Жертва чернеет, покрывается тонким слоем белого инея, и немедленно начинают бесконтрольно дрожать, что делает чтение заклинаний, атаки и прочую деятельность за исключением падения в определенном направлении или криков невозможной. Жертва должна сделать успешный спасбросок против магии смерти ли умереть, поскольку ее сердце замерзает и разбивается. Сделавшие спешный спасбросок получают вместо этого 5d8 единиц внутреннего урона и, как посторонний эффект, иммунитет к любому холодному урону на 1 ход на уровень читающего *ледяное сердце*. Существа, по природе своей способные существовать в холодных условиях (включая жрецов Ауриль, белых драконов, реморраз, зимних волков и существ с параэлементального плана льда), обладают иммунитетом к данному заклинанию или получают только 1d4+1 единиц урона от внутренних ударов.

АЗУТ

(Великий, Покровитель Волшебников, Лорд Заклинаний, Рука Колдовства, Лорд Магического Искусства)

Младший бог Аркадии, законопослушный нейтральный

ПОРТФЕЛЬ	волшебники, маги, вообще все, кто читает заклинания
ПСЕВДОНИМЫ	нет
ВЛАДЕНИЯ	Буксенус/Азут
ВЫШЕСТОЯЩИЕ	Мистра.
СОЮЗНИКИ	Мистра, Саврас Всевидящий, Вельшарун Превозносимый, Огма, Денейр, Лейра (сейчас мертва)
ВРАГИ	Сирик.
СИМВОЛ	человеческая левая рука, указывающая вверх, окруженная нимбом голубого огня.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВЕРУЮЩИХ	любое

Азут – бог волшебников и магов и, в гораздо меньшей степени, всех, кто может читать заклинания, в отличии от Мистры, которая является богиней всей магии. Азут – слуга, друг и советник Мистры. Последняя роль стала еще более важной после Времени Бед. Перед Войной Богов он и Мистра были гораздо ближе и любили друг друга, но отношения Азута и Миднайт/Мистры гораздо более деловые. Он относится к новой Мистре, как к неопытной дочери, столкнувшейся с утомительной и сложной работой, которую он должен наставлять, чтобы она наилучшим образом выполняла свои обязанности. В религиозном искусстве Азут чаще всего изображается как бородатый старик, не согнутый возрастом, с крепким посохом, украшенным наверху драгоценным камнем.

Саврас Всевидящий, мятежный бог магов, которого Азут победил, был его врагом столетия. Саврас сейчас служит Азуту, хотя и неохотно, как полубог прорицателей и говорящих правду. Два бога, кажется, постепенно движутся к дружбе и формальному разделению обязанностей, хотя Саврас продолжает служить Азуту. Азут также работает, руководя Магистром, смертным защитником магии, который служит Мистре. Таким же образом Вельшарун, полубог некромантии, должен по крайней мере формально подчиняться приказам Азута.

Азут – вид рассудительного, отеческого бога, но он не лишен юмора и не мелочен. У него довольно сухой сардонический ум, способный к игре слов и тонкому юмору. Он достиг совершенства в своей манере говорить с вытянутым лицом в такой степени, что часто те, кто его слышит, не понимают, какие из его комментариев сказаны всерьез, а какие в насмешку. Когда он в хорошем настроении, он дарит небольшие подарки тем, кто призывает его, например цветы необычных оттенков, магическую ткань с элегантными складками или съедобные деликатесы. Когда он расстроен, его гнев ужасен, и воздух трещит от исходящей от него магической энергии, которая, кажется, переливается из его глаз и *Старого Посоха*, божественного артефакта древней работы, который он носит для усиления эффекта.

АВАТАР АЗУТА (маг 30, клирик 30)

Азут обычно выглядит, как белобородый, беловолосый, энергичный старик, одетый в серую шелковую мантию, с посохом в полтора его роста, украшенным огромным топазом-кабошоном. Он никогда не носит шляпу. Азут может по желанию *изменить форму*, и он часто выглядит, как пирамида высотой 20 футов без заметных глаз или рта, покрытая искрящимися, пульсирующими огоньками. В этом облике он плавно движется, может прекрасно видеть, говорить и бросать заклинания. Он может использовать заклинания любой сферы или школы.

AC -4; Mv 15, полет 24; HP 176; THAC0 2; #AT 1

Dmg 1d6+3, +6 или +9 (Старый Посох – как посох поражения)

MR 90%; SZ L (10 feet)

Str 12; Dex 18; Con 23; Int 25; Wis 23; Cha 18

Spell P 13/12/12/12/11/10/8 W 7/7/7/7/7/7/7/6/6

Saves PPDM 2, RSW 3, PP 5, BW 7, SP 4

На самом деле PPDM 1, RSW 1, PP 3, BW 5, SP 1 с учетом бонусов от посоха магов и посоха силы.

Особая атака/защита: Все заклинания, которыми пользуется Азут, всегда имеют максимальную продолжительность, урон, исцеление и прочие случайные характеристики, и он может определить область эффекта любого брошенного заклинания по своему желанию. Азут всегда может бросить два атакующих и одно защитное или смешанное заклинание за раунд. Он может распознать способности любого вида магического оружия, которому он противостоит, с одного взгляда, и сменить свою тактику на более подходящую. Его прикосновение снимает эффекты магических предметов как *скипетр погашения*, когда он этого хочет.

Он владеет *Старым Посохом*. *Старый Посох* обладает всеми свойствами *посоха магов* и *посоха силы* и может высвобождать два заклинания за раунд плюс использовать одну из двух особых способностей. К его нормальным способностям относится способность самостоятельно *сжиматься* и *увеличиваться*, становиться *невидимым*, *летать* и возвращаться в руки Азута и использовать *планарный сдвиг* или *дверь измерений* по его приказу. Азут может контролировать его на расстоянии, так что он высвобождает заклинания, находясь отдельно от него, в дополнение к любой магии, которой владеет лично Азут.

Старый Посох имеет две особых способности. Он может отразить любую магию, брошенную на него *и* на Азута за раунд со 100% эффектом отражения к источнику или источникам, даже если они находятся на большом

расстоянии друг от друга (но только если они находятся на одном плане), или он может втянуть существо в *Камень Духа*, драгоценный камень на верхушке посоха. Существа с HD 2 и меньше (в том числе с уменьшенным HD) или с уменьшенным уровнем или текущим количеством единиц жизни не получают спасброска против заклинаний для этого эффекта, другие получают спасбросок со штрафом -1 на каждый HD, соответствующий понесенным единицам урона на текущий момент, т. е. потерянным единицам жизни по сравнению с нормальным уровнем.

У него иммунитет ко всей волшебной магии 7-го уровня и больше, заклинаниям сферы мысли, времени и очарования, заклинаниям школы очарования/чар, иллюзиям и всей магии иллюзии/фантазма. Все заклинания, брошенные, чтобы навредить Азуту, нацеленные на него или задевающие его своей зоной действия, всегда имеют минимальную продолжительность, урон и другие подобные характеристики.

ДРУГИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ

Азут иногда появляется, как сияющий неосязаемый летающий рот с усами и бородой, а иногда как белая, сияющая, воздетая рука, с указательным пальцем, уставленным в запредельную точку, с мерцающей серебристой аурой. Чаще всего он выглядит как серовато-синее (цвета электрик) излучение. Иногда он проявляется просто как отражающийся сухой мужской голос, или такой голос сопровождает другие его проявления. Во всех проявлениях он может высвобождать заклинания, *определять* на расстоянии, не используя магический предмет или заклинание и узнавать результат любого брошенного при нем заклинания, до того, как оно начнет действовать.

Азут также действует или проявляет свою милость через появление или присутствие чисто серых кошек и собак (которых поклонники Азута считают знаком удачи), серых сов, серых мышей, големов, привидений-стражей, дэвов и Фаворитов. Фавориты – человеческие арчмаги, получившие вторую жизнь от Азута, чтобы служить ему своими заклинаниями и исследованиями. Они могут *летать* и применять ESP по желанию, и отличаются от живых магов во всех отношениях.

ЦЕРКОВЬ

КЛИР	волшебники, клирики, особые жрецы, монахи
МИРОВОЗЗРЕНИЕ КЛИРА	ЗД, ЗН, Н, ХН, ЗЗ
ОБРАЩЕНИЕ НЕЖИТИ	только клирики
КОМАНДОВАНИЕ НЕЖИТЬЮ	нет

Все клирики, особые жрецы и монахи Азута получают религию как бонусную не-оружейную специализацию. Все жрецы Азута могут бросать заклинания жрецов быстрее, чем другие жрецы. Их время чтения заклинаний жрецов в один раунд и меньше уменьшается на 3 (например время чтения 7 меняется на 4). Заклинания, для чтения которых требуется больше одного раунда, занимают такое же количество времени. Минимальное время чтения – 1.

Обычно клир Азута – те, кто любит магию ради магии. Они радуются не силе, поскольку это свойственно тем, кто получает наслаждение от того, что магия позволяет им сделать с другими, а элегантностью, сложностью двеомера и искусным использованием заклинаний. В клире Азута состоят волшебники, клирики, особые жрецы и монахи. В церковной иерархии около 45% титулованных членов клира – волшебники. Еще 30% - клирики, которые составляют сильную правую руку культа, 20% - особые жрецы и 5% - монахи. Отношения между тремя группами хорошие, хотя некоторые возмущаются нынешней тенденцией возводить особых жрецов на высокие посты. Однако из-за этой тенденции неофиты культа Азута чаще выбирают путь особых жрецов, чем клириков. Особые жрецы Азута известны как магистраты.

В местах, где у Азута есть храмы, алтари и монашеские сообщества, правящий член клира (не обязательно самый могущественный) носит титул «Первый», и обращаются к нему «Почтенный». Другие члены клира в больших группах клириков развили эту идею: самый могущественный специалист в магии трансмутации называется Первый Трансмутатор, главный специалист в магии прорицания – Первый Прорицатель и т.д. Первые могут принимать такие титулы или отказываться от них в пределах своего прихода. Члены клира высокого ранга, прослужившие церкви многие годы, получают титул Мастера. Клир Азута воздерживается от большинства остальных титулов.

Догма: Последователи Азута считают, что разум – это лучший подход к магии, поскольку может исследовать ее и разложить на составные части с помощью изучения и медитаций. Спокойствие и внимание – ключевые слова членов клира Азута, когда они пытаются избежать ошибок, которые даже магия не может ликвидировать. Они обучаются использовать Искусство (магию) мудро, и всегда думать о том, когда лучше *не* использовать магию.

Неофитов наставляют следующим образом: «Обучай владению магией и распространяй свитки, предметы и волшебные книги по всему Фаеруну, чтобы использование и знание магии расширялось. Поощряй *всех* попробовать себя в магии. Распространяй понимание, что с магическими силами приходит огромная ответственность, и сам живи по этому принципу. Старайся записывать каждое новое заклинание, вариант заклинания или магическую идею, с которой столкнешься, независимо от ее важности или незначительности – и сделай копию этой записи в храмовой библиотеке. Обучай других тому, что знаешь в магии, не храни знания для себя, и поощряй творчество в магии в любое время и любыми способами».

Повседневная деятельность: Члены клира Азута часто служат посланниками магов. Они стараются оставаться безупречными, чтобы к ним относились, как к честной нейтральной «третьей стороне». Они организуют ежегодный праздник Магических Огней, и во время Магических Огней они стараются примирить враждующих, сдерживать разрушительную или разлагающую магию и поощрять конкуренцию в изобретении заклинаний.

Большинство волшебников считают жречество полезным, но члены церкви Азута могут проходить большие расстояния, чтобы достичь главной цели, которую многие волшебники не находят такой уж привлекательной. Они стараются добиться, чтобы ни одно заклинание или магический предмет не был уникальным, принадлежащим только одному магу в Фаеруне, чтобы со смертью единственного волшебника заклинание или знание, как создать магический предмет, не пропало для мира навсегда. Члены клира Азута делают это с помощью магического шпионажа (или даже воровства), копируя каждую волшебную запись, даже слова команд и непонятные фразы (не только полные магические формулы), поощряя обмен заклинаниями, и организуя кампании, во время которых волшебникам солидно платят, чтобы они пожертвовали заклинания для последнего тома выходящей Энциклопедии Азута (письменной коллекции заклинаний от разных магов, магически размноженной, переплетенной и распространяемой жрецами по минимальным ценам, едва покрывающим стоимость производства).

Священные дни/важные церемонии: Церковь Азута устраивает священные пирушки, чтобы отметить возвышение нового Магистра и любого мага в ранге Фаворитов. Каждый день в сумерки верующие Азута тихо молят Великого о наставлении во всех делах в этот день и в следующий. Жрецы Азута избегают большого количества церемоний, но в храмах и аббатствах Лорда Заклинаний все три главных дневных трапезы сопровождаются чтением трудов великих магов об этике использования магии, предположений о том, как магия будет выглядеть в будущем и разнообразной магической философии.

Когда некто проходит конфирмацию как жрец Азута, он должен подвергнуться Трансформации, ритуалу, когда новичок проводит десятидневку под действием заклинания *сменить облик*, брошенного на него Мастером. Во время этой церемонии неофит должен увидеть жизнь глазами приводящего в замешательство разнообразия обликов, которые его магическим образом вынуждают принимать. Новичка не заставляют принимать ни один облик, который не мог бы выжить в окружении, в котором проводится ритуал, но опыт обычно унизительный. Этот ритуал обычно проводится в изолированном, окруженном стенами храмовом саду, который временно закрывают для остальных, и который обычно служит местом для медитации. Заклинание, используемое для этого ритуала – секрет церкви, поскольку некоторые Мастера используют его против врагов при защите храма или аббатства от нападения.

Основные центры поклонения: Дом Высокого в Саерлуне – самый почмтаемый храм культа Азута. Он управляется совместно шестью Мастерами (все мужчины, люди, жрецы или волшебники 18-го уровня и выше): Хельвен, Лун, Мирен, Ормил, Риилат и Тельконт. Еще один очень влиятельный храм Азута – Дом Власти Высокого. Он расположен в горах возле Лайра, в западной Хальруа. Здесь Первая, Арлинайя Китмаер, управляет большим храмовым комплексом, расширенным за счет природных пещер в горах, а с фасада представленным большой симметричной каменной входной аркой и портиком, украшенным великолепными резными каменными фигурами, выполненными с величайшим мастерством, которого только можно достичь.

Дочерние ордена: Членов клира Азута, которые выполняют великую службу по поискам утерянных магических знаний, Первые церкви называют Орденом Забытых Страниц, и им дозволено носить специальную серебряную отделку на воротниках их церемониальных облачений. Члены культа, которые служат церкви, помогая устранять магический дисбаланс или уродство, носят титул «Щит Высокого», получают небольшой защитный магический предмет и знают секретную фразу или слово, которое позволяет им получить помощь в любом храме или часовне Азута в виде исцеления, приюта или небольшого займа, если это необходимо.

Одежды Жрецов: Облачения жрецов Азута – мерцающе-серые, и обычно сделаны из шелка, хотя на Севере используются более плотные и практичные ткани. На груди носят символ Азута, и цвет ауры символа указывает на положение жреца в церкви. Большинство служителей, монахов, магов-учеников и авантюристов отмечены желтой аурой вокруг символа Азута. Авантюрисьы более значительного уровня и члены клира, не занимающие официальной должности, отмечены красной аурой. Те, кто назначен Первыми церкви, носят белую ауру. Если символ не используется для определения ранга, он излучает голубую ауру. На Севере только на кончике пальца символа Азута заметно сияние. От Чессенты на юг – особенно в Хальруа – ся рука окружена пламенем.

Дорожная одежда: В поле жрецы Азута носят практичную одежду, обычно разных оттенков серого. Они носят символ веры возле сердца, пришитым на тунику или мантию, или выбитым на металлической броне.

ОСОБЫЕ ЖРЕЦЫ (Магистры)

ТРЕБОВАНИЯ: Интеллект 13, мудрость 14.
ПЕРВИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: интеллект, мудрость.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ЗН.
ОРУЖИЕ: Любое тупое оружие (все типа В).
БРОНЯ: нет.
БОЛЬШИЕ СФЕРЫ: Общая, астрал, очарование, битва, создание, прорицание, охрана, исцеление, закон, некромантия, стража, вызывание, солнце, мысль, опека.
МАЛЫЕ СФЕРЫ: Элементальная, путешествия, война.
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ: Те же, что и у клириков, плюс все предметы, обычно используемые магами, включая свитки заклинаний.
ТРЕБУЕМЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: изобретение заклинаний.
БОНУСНЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: нет.

Как все жрецы Азуна, Магистры могут бросать заклинания жрецов быстрее, чем другие жрецы. Их время чтения заклинаний жрецов в один раунд и меньше уменьшается на 3 (например время чтения 7 меняется на 4). Заклинания, для чтения которых требуется больше одного раунда, занимают такое же количество времени. Минимальное время чтения – 1.

Магистры, начиная со 2-го уровня, могут читать заклинания волшебника в дополнение к заклинаниям жреца. Магистры используют их как маги уровня, равного половине их реального уровня (округление к меньшему). То есть Магистр 3-го уровня будет читать магические заклинания как маг 3-го уровня, и не сможет получить заклинания, недоступные для мага 1-го уровня.

Магистры молятся о своих магических заклинаниях, вместо того, чтобы изучать и запоминать их, и выбранные магические заклинания замещают заклинания жрецов, потенциально доступные в этот день. Из-за этого магистры никогда не получают магических заклинаний 8-го и 9-го уровня. Более того, магистры могут выбирать магические заклинания только одной школы. Эта школа определяется, когда у Азута просят первое магическое заклинание. С этого момента все магические заклинания, о которых молится магистр, должны относиться к этой школе и не могут быть из другой, за исключением *чтения магии*, которое всегда доступно.

Магистры могут использовать магические свитки в дополнение к свиткам жрецов. Им нужно заклинание *чтение магии*, чтобы сделать это, если заклинание не относится к той школе магии, которую они выбрали, как источник своих магических заклинаний.

На 5-м уровне Магистры могут читать *идентифицировать* (как магическое заклинание 1–го уровня) магические предметы прикосновением. Использование этой способности не может разбудить никакого проклятия или силы предмета и не уменьшает временно значения сложения Магистра и не требует отдыхать после использования способности. Продолжительность способности идентифицировать – пять раундов, которые можно использовать только на один предмет. Предмет может идентифицировать только конкретный магистр, если попытка не удалась, другую можно сделать только когда магистр поднимет уровень опыта.

На 7-м уровне Магистры получают способность читать *магические снаряды* (как заклинание мага 1–го уровня) раз в день, как если бы они были магами того же уровня. Эта способность не конфликтует с ограничениями по использованию только одной школы магических заклинаний.

На 9-м уровне Магистры получают способность читать *огненный шар* или *разряд молнии* (как заклинание мага 3–го уровня) раз в день, как если бы они были магами того же уровня. Эта способность не конфликтует с ограничениями по использованию только одной школы магических заклинаний.

На 12-м уровне Магистры получают способность создавать стены, подобно любому заклинанию стены (*стена огня, стена льда, стена силы, стена железа, стена камня* и т.д.) раз в день, как если бы они были магами того же уровня. Эта способность не конфликтует с ограничениями по использованию только одной школы магических заклинаний.

ЗАКЛИНАНИЯ АЗУТА

Все эти заклинания, доступные жрецам и волшебникам из клира Азута, являются заклинаниями как жрецов так и волшебников, они работают одинаково для любого класса, за исключением времени чтения. Время чтения для волшебников отмечено в скобках после времени чтения для жрецов. Время чтения для жрецов не учитывает уменьшение времени, которое получают жрецы Азута. Заклинания волшебников записаны в церковном собрании заклинаний для использования членов клира. Азут предотвращает их попадание в руки неверующих простым способом: эти заклинания не могут видеть волшебники – не члены клира. Они не скрыты магически, и их нельзя обнаружить специальными способностями – их просто здесь нет для тех, кто не является членом клира, и если такие люди смотрят на страницу, где они записаны, то видят только чистый лист.

4-й уровень

Накопитель Азута (трансмутация)

СФЕРА	Мысль
РАССТОЯНИЕ	прикосновение
КОМПОНЕНТЫ	В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	до одного хода
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	7 (4)
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	одно существо
СПАСБРОСОК	нет

Заклинание позволяет, чтобы следующее заклинание 1-го-5го уровня, брошенное прочитавшим *накопитель Азута* или существом, которого он коснулся, было высвобождено без обычно необходимых материальных компонентов (кроме ключевых для заклинания, например драгоценный камень в заклинании *магический сосуд*) и не будучи забытым. Подвергшееся воздействию заклинание не стирается из памяти, и позже его можно прочитать вновь, как обычно. Это заклинание должно быть брошено в течение хода после чтения *накопителя Азута*, иначе *накопитель* пропадет зря. *Накопитель Азута* не действует на *накопитель Азута*, такое использование приводит к потере обоих заклинаний.

5-й уровень

Высокая триада Азута (трансмутация)

СФЕРА Мысль
РАССТОЯНИЕ 0
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ особая
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 8 (5)
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ читающий
СПАСБРОСОК нет

Заклинание может воздействовать только на одно заклинание 1-го-5го уровня, которое читающий *высокую триаду* уже держит в памяти. Когда такое заклинание выбрано молчаливым волеизъявлением читающего, *триаду* нельзя переместить на другое заклинание. Это заклинание теперь можно читать трижды, без дополнительного заучивания, потери других заученных заклинаний или потери слотов для заучивания заклинаний.

Первое использование заклинания, находящегося под воздействием *высокой триады Азута*, идет обычным образом во всех отношениях, но второе и третье чтение избранного заклинания не требует материальных и вербальных компонентов, и его время чтения сокращается до 2.

Высокая триада не может воздействовать на другую *высокую триаду*. На один слот заклинаний одновременно может использоваться только одна *высокая триада*, любая попытка использовать несколько *высоких триад* на один слот приведет к расстройству рассудка читающего. *Накопитель Азута* нельзя использовать на *высокую триаду Азута* или на любое заклинание под воздействием *триады*.

Одновременно может использоваться не более двух *высоких триад* (на разные заклинания). Дополнительные «копии» заклинаний занимают тот же слот, что и само заклинание, слот считается занятым, пока все копии, созданные *высокой триадой*, не будут использованы или вычеркнуты из памяти, чтобы освободить место для новых заклинаний, после чего действие *высокой триады* заканчивается.

7-й уровень

Магический щит Азута (отречение)
СФЕРА Защита
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ 1 раунд
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 1 раунд (7)
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ одно существо
СПАСБРОСОК нет

Это заклинание дает читающему или тому, к кому он прикасается, иммунитет ко всем магическим эффектам на один раунд после первого заклинания. Этот иммунитет включает иммунитет к использованным раньше защитам и текущим эффектам. Заклинание не предотвращает действие такой магии, оно только предотвращает ее воздействие на защищенное существо на один раунд.

Уничтожить магдума (заклятие/призыв)
СФЕРА Призыв, защита
РАССТОЯНИЕ 10 ярдов/уровень
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ мгновенная
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 1 раунд (7)
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ один магдум
СПАСБРОСОК особый

Это заклинание было недавно разработано церковью Азута в ответ на создание убивающего магов кошмара, известного как магдум, могущественными волшебниками жентарим. Азут дарует это заклинание только особым жрецам высокого уровня и волшебникам, которые хорошо ему служат. Это заклинание игнорирует 100% магическую защиту магдума.

Это заклинание не действует ни на одно существо, кроме магдума. Когда оно брошено на магдума, он должен сделать успешный спасбросок против заклинаний или быть уничтоженным. Если спасбросок удается, магдум переносит 10d8 единиц урона. Урон также может его уничтожить.

Материальный компонент для этого заклинания – священный символ Азута, который не уничтожается при чтении, и магический предмет, который уничтожается при чтении. Уникальные предметы, артефакты и реликвии (по определению ДМ) не могут быть использованы для этого заклинания.

БЭЙН (ныне мертв)
(Черный Лорд, Лорд Бэйн, Лорд Тьмы, Черная Рука, Темный)

Великий бог Ахерона, законопослушный злой
ПОРТФЕЛЬ раздоры, ненависть, тирания
ПСЕВДОНИМЫ нет

ВЛАДЕНИЯ	ранее Авалас, Черный Бастион, сейчас дрейфует на Астральном Плане
ВЫШЕСТОЯЩИЕ	нет.
СОЮЗНИКИ	Баал (сейчас мертв), Йахту Ксвим, Ловиатар, Талона, Миркул (сейчас мертв), Малар, Маск.
ВРАГИ	Чонтея, Элдат, Латандер, Мистра, Тир, Хельм, Денейр, Торм, Ильматер, Тимора, Ллиира, Огма.
СИМВОЛ	поднятая черная рука ладонью наружу со сложенными пальцами, обычно на красном поле.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВЕРУЮЩИХ	ЗН, Н, ХН, ЗЗ, НЗ, ХЗ.

Бэйн, один из темных богов, был абсолютным тираном и совершенно злым и жестоким существом, которое наслаждалось ненавистью и раздорами и которому поклонялись те, кому доставляла удовольствие такая злоба. Со своего трона в Черном Бастионе он правил избранными частями Фаеруна через свой клир. В религиозном искусстве его изображали как неясную нависшую темную руку, готовую раздавить мир в своей ладони, как пустой темный трон, или как неясную тень в форме человека в черных одеяниях с красными полосами, сидящую на троне из черепов. Одна постоянная деталь в этих изображениях – инкрустированная драгоценными камнями перчатка, испачканная кровью.

Хотя Бэйн ненавидит большую часть пантеона Фаеруна, особую ненависть он испытывает к Мистре и мечтает замучить ее и уничтожить ее силу. Он провел много исследований, пытаясь узнать способы, которыми в прошлом другие боги впитывали силу поверженных ими богов-противников, поскольку Бэйн больше всего желал получить истинную верховную власть, взяв под контроль всю магию. Это могло быть основной причиной, по которой Бэйн вместе с Миркулом украли у Ао Скрижали Судьбы, что вызвало Падение Богов. Черный Лорд быд уничтожен в битве с Тормом во Время Бед, и его портфель Ао передел бывшему смертному Сирику вместе с портфелем Миркула и Баала. При жизни ему подчинялись Баал и Йахту Ксвим, его сын, хотя Ксвим выполнял назначенные им задания неохотно, поскольку не испытывал любви к своему отцу. Ловиатар и Талона служили Бэйну косвенно, служа Баалу.

Йахту Ксвим, Божий Сын, как говорят, результат союза между Черным Лордом и старшей или истинной танар'ри, и таким образом кровь Бэйна течет в его жилах (по другой версии он потомок Лорда Тьмы и павшей леди-паладина). До Времени Бед Ксвим Бродил по Королевствам много лет, исполняя волю своего отца. После смерти своего отца и частичного проигрыша Сирика, Жестокий Мастер решил занять черный трон своего ненавистного отца. Если сохранившиеся поклонники Бэйна и пытаются восстановить Темного, таким усилиям определенно противостоит Ксвим, Новая Тьма.

Хотя большая часть силы Бэйна была впитана Сириком, Принцем Лжи, когда Черный Лорд был убит Тормом, Лордом Долга, часть ее перешла Йахту Ксвиму, заключенному глубоко под Жентил Кип. Как и в случае с Миркулом, небольшая часть его сущности осталась в Королевствах, но в отличии от покойного божества смерти личность Бэйна не была захвачена артефактом. Вместо этого фрагменты его личности были разделены между 25 и более выжившими Личами Бэйна (личи – жрецы Бэйна). За прошедшие века Черный Лорд превратил около 35 живых Верховных Незримых по окончании их пребывания в должности в нежить «Уста Бэйна» - Личей Бэйна. Пробудившись во время Войны Богов, каждый Лич Бэйна теперь верит, что он - возрожденный Бэйн, и у них исключительно похожие мегаломанские планы по завоеванию мира. Они также – единственные существа в Королевствах, которые все еще получают заклинания от Бэйна и обладают магическими способностями жрецов, не имея живого патрона.

АВАТАР БЭЙНА (клирик 36, боец 35, маг 30, вор 10)

Бэйн предпочитает не показываться лично, и поэтому почти никогда не посылает настоящий аватар в Королевства. Время от времени он захватывает смертных, чтобы они служили заменителем его аватара, предпочитая молодых приятной внешности мужчин, худощавого сложения, выросших среди хороших манер, богатства и власти – часто молодых дворян. Любая персона, которой завладел Бэйн, быстро принимает облик красивого черноволосого мужчины с маслянистым взглядом и саркастическими, даже жестокими манерами. Бэйн полностью контролирует тело, хотя его владелец осознает окружающее и все свои дела. Часто тот, в чье тело Бэйн вселяется, сходит с ума, наблюдая как Бэйн разрушает жизни окружающих и все, что ему дорого.

Бэйн может пользоваться заклинаниями любой сферы или школы, но не может исправить или сотворить ничего материального или живого. Однако же он может поднять недавно убитых существ или вызвать вещественные, но временные, магические эффекты, такие как вращающиеся клинки в *барьере клинков*.

AC -6; Mv 12; HP 233; THAC0 -10; #AT 1 или 2
Dmg 1d10+9 (сила +9) или 1d12+9/1d12+9 (когти, сила +9)
MR 75%; SZ L (10 feet)
Str 21; Dex 20; Con 23; Int 23; Wis 19; Cha 23
Spell P 14/13/13/12/10/10/10 W 5/5/5/5/5/4/4/4/2
Saves PPDM 2, RSW 3, PP 4, BW 4, SP 4

Особая атака/защита: Хотя он может владеть любым оружием как опытный (но не может специализироваться ни в одном – Темпус запретил ему любой уровень навыка из-за последней попытки захватить портфель войны), Бэйн предпочитает атаковать своей тонкой одетой в перчатку правой рукой один раз за раунд. При успешной атаке в дополнение к обычному урону жертва должна сделать спасбросок от магии смерти или быть убитой на месте.

Будучи в ярости или ожидая битвы, Бэйн использует способность, похожую на психическую духовную силу тела-оружия, придавая захваченному телу любую желаемую форму.
Черный Лорд часто деформирует свои руки в когти, способные разрывать плоть и кости или сокрушать сталь. В этом облике он может сражаться обеими руками, но не может вызвать немедленную смерть, только физический урон. Такая трансформация обычно сопровождается превращением его лица в звериную морду, его глаза горят живым пламенем, его кожа становится черной и обуглившейся шкурой, натянутой прямо на череп, а оборванные клочки ее показывают секретные руны.
Кроме захвата доступа к любым силам и навыкам, принадлежащим захваченному телу, разум Бэйна делает разум своего невольного «гостеприимца» непроницаемым для психоники. Он дарует телу личные силы, похожие на духовную психонику – контроль над телом и баланс тела. Эти силы по существу позволяют ему заставить тело стоять на любой поверхности и выжить в любых условиях.
Бэйн может захватить другое тело злого или нейтрального мировоззрения, прикасаясь к нему неотрывно в течение одного раунда частью (возможно мертвого) тела предыдущего «гостеприимца». Он легко обзаводится новым телом, когда предыдущее оказывается «изношенным» из-за жестокого обращения, которому оно подвергалось.

ДРУГИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ

Бэйн часто проявляет себя, как зрачки яркого красного пламени, окруженные тьмой, независимо от того, ночь вокруг или день. Другой любимый облик – черная рука с когтями, прикосновение которой похоже на лед (фактически это *холодное прикосновение*), тянущаяся из облака тьмы. В любом проявлении Бэйн сохраняет могучие магические силы своего аватара, включая способность причинять внезапную смерть (если не совершен успешный спасбросок против магии смерти) прикосновением или взглядом. Больше всего он наслаждается, манипулируя смертными через их страх перед ним, и каждое его слово и дело предназначено усиливать такое влияние. Он наносит внезапный удар без колебаний, когда это необходимо – но только если это абсолютно необходимо, предпочитая не использовать грубую силу, когда в этом нет нужды. Бэйн проводит в жизнь свою волю, помогая тем, кто верит в него, или демонстрируя свою милость через различных служащих ему существ, среди которых баатезу (всех малых и младших видов), бехолдеры и бехолдероподобные, черные драконы, мертвый ужас (глаза ужаса – нежить, останки бехолдеров, восставших против Бэйна и убитых им), импы, мелефанты, баелары, симпатетики и все виды существ, владеющих искусством воплощений (вид экстрапланарных существ). Черный Лорд иногда демонстрирует свое присутствие отпечатком гигантской ступни в кольчужном ботинке, под которым обугливается земля. Появление одного черного сапфира или наличие красного порошка (часто толченый сердолик) говорит о приближении или уходе Бэйна соответственно.

ИГРА В БАБКИ, КАТАНИЕ ЧЕРЕПОВ И ПУСТОЙ ТРОН

В давние времена был один бог вражды, смерти и мертвых, и он был известен как Джергал Лорд Конца Всего. Джергал провоцировал беспорядки и питал распри как между людьми, так и между богами. Когда существа убивали друг друга в поисках власти или во имя ненависти, он приветствовал их в своем темном королевстве вечного сумрака. Все в конце концов умирало и попадало к нему, и каждый раз он увеличивал свою силу и строил королевство, непобедимое другими богами. Но он устал от своей работы, поскольку уже знал ее слишком хорошо, и без вызова не чувствовал ничего, только пустоту и сумрак. В таком состоянии разница между абсолютной властью и абсолютным безвластием неразличима.
В те темные времена было трое могущественных смертных – Бэйн, Баал и Миркул – которые жаждали власти, которой обладал Джергал. Эта троица заключила нечестивый союз, согласно которому они поклялись добиться такой неограниченной власти или умереть в попытке. Они обошли Королевства вдоль и поперек в поисках могущественной магии и заклинаний, бросая вызов смерти на каждом шагу. Неважно, каким монстрам они противостояли и каким заклинаниям бросали вызов, трое смертных каждый раз выходили невредимыми. В конце концов они уничтожили одного из Семи Забытых Богов, и каждый получил часть его божественной силы.
Затем троица отправилась в Серую Пустошь к Замку Костей. Они сражались с армиями скелетов, легионами зомби, ордами бестелесной нежити и строем личей. В конце концов они достигли своей жизненной цели – Костяного Трона.
«Этот трон зла принадлежит мне!» - воскликнул Бэйн-тиран.
«Я уничтожу тебя прежде, чем ты шевельнешь пальцем», - пригрозил Баал-ассасин.
«А я заточу ваши жизненные сущности в вечности», - обещал Миркул-некромант.
Джергал поднялся со своего трона с усталым выражением и сказал: «Трон ваш. Я устал от этой пустой силы. Берите его если хотите – я обещаю служить и наставлять вас, как ваш сенешаль, пока вы не научитесь управляться самостоятельно». Но прежде, чем ошарашенная троица смогла отреагировать, Лорд Смерти продолжил: «Кто из вас будет править?»
Трое немедленно начали биться между собой, а Джергал смотрел на них с безразличием. Когда в конце концов стало ясно, что они или все погибнут от изнеможения или будут сражаться вечно, Лорд Конца Всего прервал их.
«После всего, чем вы пожертвовали, вы уйдете ни с чем? Почему бы вам не разделить обязанности и не сыграть на портфели?» - сказал Джергал.
Бэйн, Баал и Миркул обдумали предложение Джергала и согласились. Джергал взял черепа трех своих самых могущественных личей и раздал троице, чтобы они могли сыграть в шары. Каждый смертный катил череп через Серую Пустошь, согласившись, что победителем будет тот, чей шар прокатится дальше всех.
В этот момент Малар, Хозяин Зверей, пришел навестить Джергала. Быстро выяснив, что победитель спора получит всю власть Джергала, он помчался за тремя черепами, чтобы остановить спор до момента, когда он сможет принять участие и побороться за часть приза. Увидев, что их игра нарушена, Бэйн, Баал и Миркул снова начали драться, но Джергал снова их остановил. «Почему бы вам не доверить решение Леди Удаче, чтобы не пришлось делиться со Зверем?»
Троица согласилась, и Джергал отломал суставы пальца одного из своих скелетов и дал их игрокам. Когда Малар вернулся из погони за черепами, он обнаружил, что троица закончила игру в бабки.

Бэйн воскликнул с триумфом: «Как победитель, я выбираю вечное правление как абсолютный тиран. Я смогу пробуждать ненависть и раздоры по своему капризу, и все склонятся передо мной в моем королевстве».
Миркул, которому досталось второе место, объявил: «А я выбираю мертвых, и сделав это, на самом деле я выигрываю, поскольку все, чем ты владеешь, Бэйн, в конце концов станет моим. Все умирает – даже боги».
Баал, который закончил третьим, возразил: «А я выбираю смерть, и это от моей руки все, чем ты владеешь, Лорд Бэйн, перейдет в конце концов к Лорду Миркулу. Оба вы должны почитать меня и исполнять мои желания, поскольку я могу уничтожить твое королевство, Бэйн, убивая твоих подданных, и я могу истощить твое королевство, Миркул, остановив мою руку».
Малар зарычал от разочарования, но не мог ничего поделать, и вновь ему остались только звери.
А Джергал просто улыбался, поскольку он был освобожден.

ЦЕРКОВЬ

КЛИР	клирики, особые жрецы, волшебники, священные воины
МИРОВОЗЗРЕНИЕ КЛИРА	ЗЗ, НЗ, ХЗ
ОБРАЩЕНИЕ НЕЖИТИ	нет
КОМАНДОВАНИЕ НЕЖИТЬЮ	только клирики

Все клирики, особые жрецы и священные воины Бэйна получают религию как бонусную не-оружейную специализацию.
Бэйн был самым известным и пугающим злым богом Королевств. Бэйниты были жестокими людьми, которые наслаждались, проявляя свою власть над другими среди гарантированно строгой иерархии и правил. Хотя Бэйн умер, его церковь жива, несмотря на то, что большинство ее членов сейчас присоединились к культам Сирика, Йахту Ксвима, или даже Горгота, Талоса и Талоны, с тех пор, как оставшиеся Бэйниты не получают заклинаний и способностей ни от Бэйна ни от Сирика (еслитолько не обращаются непосредственно в его веру – но тогда они больше не Бэйниты).
Церковь Бэйна возглавляли волшебники, особенно возле Жентил Кип. Присутствие столь большого количества волшебников среди членов клира и влияние амбициозного Фзоула Чембрила привело к расколу в церкви задолго до Времени Бед. Это вызвало яростное внутреннее соперничество между Ортодоксальной (в основном клирики) и Реформистской (по большей части волшебники) фракциями церкви.
Церковь Бэйна претерпела несколько резких изменений после смерти своего бога во Время Бед. Сразу после Времени Бед разрыв между бэйнитами ортодоксами и трансформаторами усилился. Сирик принял обязанности Бэйна, продолжая даровать жрецам-бэйнитам заклинания и стараясь убедить верующих Бэйна поклоняться напрямую ему. Ортодоксальные бэйниты утверждали, что Сирик – просто новое воплощение Бэйна, распространившего свою власть на портфели Миркула и Баала, чтобы продемонстрировать растущую силу зла. Бэйниты-трансформаторы спорили, что Бэйн мертв, и Сирик принял его мантию и положение бога раздоров. «Пост» Бэйна, который занял Сирик, и был той силой, которой они поклонялись. Вместе почти со всеми бывшими поклонниками Баала и подавляющим большинством бывших миркулитов, эта группа бэйнитов образовала сильную основу культа Сирика.
Остались разрозненные секты непоколебимых ультра-ортодоксальных поклонников Бэйна, такие как Восходящий Культ Бэйна на Муншаэ, верившие, что Бэйн все еще жив, и что Сирик, которого они называли только «Претендент» - узурпатор, который в будущем будет наказан вместе со всеми своими неверными последователями. Эти упрямые заблуждавшиеся глупцы не осознавали, что Принц Лжи дарует заклинания и особые способности всем бэйнитам, считают ли они его Бэйном или Сириком, поскольку он не хочет упускать шанс вывернуть таким образом на широкий путь, и потому, что надеется в конечном счете привлечь этих упрямцев к себе.
Через три года после Войны Богов жрецы Бэйна почти полностью обратились к Сирику, хотя многие все еще упрямо поклонялись Сирику, как новому Бэйну. Сирик устал возиться с оставшимися жрецами Бэйна, особенно с величайшими упрямцами в регионе Лунного Моря, и учредил инквизицию, известную как Смерть Бэйна, в Жентил Кип (а после по всему Фаеруну). Последовали декады ярости, когда все храмы и явные места поклонения старому мертвому богу были уничтожены. Смерть Бэйна привела к смерти большинства оставшихся жрецов Бэйна в Жентил Кип, но культ бэйнитов в малой степени сохранился по всему Фаеруну, хотя полностью ушел в подполье, буквально и фигурально. В это время Сирик продолжал давать заклинания немногим оставшимся Бэйнитам по причинам, известным только ему. Одна малая группа в Жентил Кип начала добиваться возвращения Йахту Ксвима, Сына Бога, чтобы он стал преемником своего отца, вместо того, чтобы обратиться к Сирику.
Спустя семь лет после Смерти Бэйна Сирик уничтожил Жентил Кип. В конце 1368 ЛД некоторые поклонники Сирика обратились к культу вновь набравшему силу Йахту Ксвиму, Сыну Бога, которому удалось устроить базу в Геенне. Один из ведущих жрецов-бэйнитов, обратившихся к Сирику, Фзоул Чембрил, очевидно остави Сирика, чтобы поощрять (а возможно и возглавить) расцветающий культ Йахту Ксвима. Выжившие члены Высокого Культа Бэйна смотрели на Сына Бога как на возрожденного Бэйна. Несколько изолированных групп истинных бэйнитов все еще существовало, но они не получали заклинаний и способностей, и в основном концентрировались вокруг Великого Неведомого, который после смерти Бэйна жил, скрываясь. Несомненно, скоро эти незначительные остатки обратятся в другую веру.
Великий Смиряющий, теоретически – первый из живых слуг Бэйна (многочисленные бывшие Великие Смиряющие существуют как Личи Бэйна), и раньше напрямую признавался таковым самим Бэйном, но

практически такое объявляемое лидерство часто не имело реального значения. Как раз перед Временем Бед Фзоул Чембрил из Жентил Кип возглавлял могущественную фракцию церкви среди раскольников. Затем он полностью взял на себя власть в отделившейся ветви, действие, за безрассудство которого Бэйн вознаградил его, завладев Фзоулом напрямую, когда в Фаеруне случилось Падение Богов. Были и другие бунтарские ответвления Церкви Бэйна, такие как Восходящий Культ Бэйна, Ортодоксальная Церковь Бэйна, Истинная Церковь Бэйна, Старая Церковь Бэйна и прочие. Бэйн терпел такие раздоры годами, поскольку это приносило ему преданную службу, а не просто исполнение обязанностей, и поскольку он наслаждался самими раздорами.

Особые жрецы Бэйна были известны как Хозяева Ужаса, независимо от их пола. Примерно 10% всех жрецов церкви Бэйна составляли Хозяева Ужаса, и большинство из них занимали невысокое положение. Некоторые особые жрецы Бэйна действовали вне жесткой церковной иерархии, они были в основном авантюристами и отшельниками, пытавшимися создать основы собственной власти, чтобы потом уничтожить остальных.

К новичкам клира Бэйна обращались как к «рабам», но если Бэйн называл их с говорящего алтаря или во сне, они становились полноправными жрецами и получали титул Бдящего Брата/Бдящей Сестры. С этого момента они поднималась к следующим рангам: Неумолимый Адепт, Преданный Слуга, Исполнительный Бич, Скрытая Угроза, Черный Клык, Разящая Рука, Бдительный Коготь, Замаскированная Смерть, Темная Судьба, Высшая Судьба и Глубокая Тайна. Последний титул обычно носили все члены клира 12-го уровня и выше. Жрец этого ранга обращался к членам клира высшего ранга или уровней как к Глубочайшей Тайне (не сделать этого означало намеренное оскорбление). Известные личные титулы среди бэйнитов Глубочайшей Тайны – Надзиратель, Лорд/Леди Тайн, Лорд/Леди Руки, Смиряющий, Темный Смиряющий, Великий Кровавый Знак, Великий Инквизитор и Великий Смиряющий. Все титулы, кроме последнего – самоприсвоенные, но такие самозваные титулы признавались и употреблялись жрецом высшего ранга, прежде чем признавались формально остальными.

Бэйниты обращались друг к другу только по титулу, кроме случаев, когда употребление титула без имени могло вызвать путаницу среди присутствующих. Бэйниты склонялись, преклоняли колени или целовали обувь старших, в зависимости от разницы в ранге – и того, что им было приказано делать. В присутствии не поклоняющихся Бэйну бэйниты обращались друг к другу Брат/Сестра по Вере, если только не разговаривали со старшим значительно высшего ранга, когда использовалось обращение Грозный Брат/Сестра.

Жрецы Бэйна гордились холодной убедительной мыслью, речью и действиями. Сарказм и резкая властность ценились больше, чем возгласы, выход из себя и неконтролируемое поведение. Два жреца, ведущих смертельный спор, могли выглядеть столь же любезно-вежливыми, как упрямые дворяне, спорящие по какому-то незначительному поводу до последнего момента своей жизни.

Догма: Члены клира церкви Бэйна верили, что те, кто противится Темному, встречают свой рок раньше и более болезненно, чем те, кто просто глупо поклоняется другим богам и все же неминуемо склоняется перед церковью Бэйна. С=Всем жрецам Бэйна предписывалось покоряться слову Бэйна, произнесенному старшими членами клира Бэйна, и «распространять Темный Страх Бэйна».

Бэйн шепчет посвященным в их снах: «Не служите никому, кроме меня. Бойтесь меня всегда – и заставьте других бояться меня больше, чем вы. Черная Рука всегда в конце концов поразит тех, кто стоит против нее. Бросьте мне вызов и умрите – или проявите верность до смерти, ибо я требую этого. Подчинитесь моей воле, поскольку истинную силу можно получить только служа мне. Судьба тех, кто не придет ко мне – дать силе утечь из их рук».

Повседневная деятельность: Бэйн желал править миром, так, чтобы весь Фаерун признал его власть. Членам его клира была дана задача наращивать силу в каждом королевстве, и при необходимости повести группу ,город или королевство на завоевательную войну с соседями, чтобы привести еще больше территорий под Темную Руку Бэйна. Должны были распространяться ненависть, раздор и разрушение, но под очевидным давлением и контролем, не как распущенный хаос. Властности отдавалось предпочтение перед невоздержанностью и распри тщательно ограничивались стабильностью. Жестокость, пытки и увечья тактически поощрялись, но пойманных за такой деятельностью ждало наказание, если только они не служили Бэйну, распространяя страх, столь хорошо, что никто не смел говорить и действовать против них. Старшим членам клира Бэйна необходимо было подчиняться всегда и во всем. Верующие должны были работать незаметно и терпеливо – но неустанно – чтобы привести членов культа к власти в каждой гильдии, деревне, городе, дворе, военном отряде, братстве, королевстве и обществе. Все правила церкви должны были выполняться в точности, но правила других не считались правилами вовсе.

Священные дни/важные церемонии: Ни один ритуал Бэйна не был связан с календарем, сезоном или фазами луны. Ритуалы проводились, когда собиралось необходимое дл этого количество членов клира, и такие церемонии назывались самыми разными именами. Личные молитвы Бэйну возносились перед тем, как идти в битву, и перед едой или питьем чего бы то ни было, с благодарностью Бэйну, за то, что позволяет своим верным жить и чувствовать вкус пищи.

Ритуалы выполнялись в темном месте (часто просто ночью на открытом месте), освещенном только тусклым магическим излучением, лунным светом и колеблющимися факелами или жаровнями. Обычно использовались темные комнаты, пещеры или руины. Верующие собирались вокруг Темного Алтаря, представлявшего собой плоский каменный блок, покрытый черной тканью или раскрашенный в черный цвет, блок обсидиана или нечто подобное, над которым парил большой летающий черный камень Рука Бэйна (левитировавший, благодаря волшебнику-члену клира или магическому предмету, используемому жрецом, или наполненный магией сам по себе). Если Рука Бэйна отсутствовала, всегда устанавливался пустой черный трон лицом к Темному Алтарю. Службы в таких злых церквях включали рокочущие барабаны, восхваления и иногда пение – и жертву разумного

существа. Жертва должна быть унижена, измучена и явно демонстрировать страх перед смертью, чтобы Бэйн принял ее, и обычно она умирает, разрубленная на части, во время порки, или от удара плавающей Руки Бэйна.

Основные центры поклонения: Крупнейший и самый могущественный храм Бэйна находился не в Жентил Кип и не при дворе Великого Неведомого в Малмастере (хотя эти места обычно считались центром веры). Крупнейший храм Бэйна во всем Фаеруне – Плащ Черного Лорда в городе Мурктаре, на краю плоских песчаных равнин Трескела. Говорят (и справедливо), что только присутствие этого храма, который управлял всем городом после смерти Короля Териса и последовавшего убийства его преемника, предотвращало амбициозных Красных Волшебников Тая от того, чтобы бросить все планы нападения на Рашемен, а вместо этого устроить береговой плацдарм в Трескеле, с которого атаковать пришедший в упадок Антер и раздробленную Чессенту.

Неведомый Кабаррат Тертог назвал себя Грозный Смиряющий в дни перед Временем Бед, утверждая собственную независимость от стандартной иерархии Бэйна. Нетрудно понять, почему: ему подчинялись более 700 высокопоставленных жрецов Бэйна, еще 1000 младших членов клира и хорошо экипированная, подчиняющаяся железной дисциплине армия преданных войск, вооруженная множеством малых магических предметов и весьма искусная в резне. Эта армия отправлялась на запад грабить города Чессенты снова и снова только чтобы не потерять форму без тренировок.

Храм называется в честь его единственной реликвии, живого черного плаща, который когда-то носил сам Бэйн, ставшего разумным монстром, который время от времени окутывает людей и выпивает всю их кровь. Храмовый комплекс Плащ Черного Лорда вырос в обширный дворец, где Кабаррат держит казну Трескела и свой флот торговых и рыбацких судов. Всюду наводящий страх пиратский флот Алкота, как говорят, втайне служит жрецам Плаща, и, безусловно, отряды авантюристов Шесть Черных Клинков и Знамена Короны (действующие в Маргоме, Мальхоранде и Варе), а также, возможно, некоторые организации, расхищающие гробницы, направляются из Трескела искать магические предметы, богатство, небольшие эффектные безделушки для храма Кабаррата и великой славы Бэйна.

С гибелью пантеона Антера Смиряющий Кабаррат ощутил вакуум власти, во время которого он мог получить контроль над этим древним государством. Непонятно, какое божество поддерживает могущественный храм, который формально остается посвященным Бэйну и после Времени Бед. Зарождающееся безумие, которое в последние годы коснулось Кабаррата, заставляет предполагать руку Сирика, но недавнее изменение боевых цветов армии от красного и черного к зеленому и черному наводи на мысли о Ксвиме.

Дочерние ордена: Рыцари Черной Перчатки – военный орден священных воинов и ужасов в шлемах, посвященный Бэйну, который базируется в городе Минтар на берегах Озера Пара. Этим злым братством железной рукой управляет Телдорн Даркхоуп (Темная Надежда), Лорд Рыцарь Смиряющий Темного Лорда. Орден был основан через несколько лет после уничтожения Бэйна, когда призрачная черная рука появилась в тронной комнате правящего сатрапа Минтара в Вечер Мидвинтера в год Шлема (1362 ЛД). Телдорн появился из руки с небольшим отрядом черных рыцарей и быстро убил ленивого бездельника-правителя и его стражу.

Объявив себя Темным Тираном Минтара и искоренив все сопротивление своему правлению, Телдорн начал набирать наемников со всего юга в нечестивое рыцарство. Кем бы эти личности не были до присоединения к ордену, после внушений Телдорна каждый принятый превратился в непоколебимого защитника зла, а бескомпромиссный порядок орденеа включает ритуалы с заклинаниями *темного обещания* и прочей магией. Если Лорд Рыцарь не удовлетворен допросом, это приводит к смерти кандидата и созданию еще одного ужаса в шлеме с помощью заклинания *рок Бэйна*.

По всей видимости ,крепко удерживая Минтар, Лорд Рыцарь обратил свой взгляд на хаотичный Тетир. Он начал смотр своих войск для вторжения в Кжельтер в конце года Перчатки (1369 ЛД). Неизвестно, какой темный покровитель дает Рыцарям Черной Перчатки их заклинания, но члены ордена твердо убеждены, что это возрожденный Бэйн, что заставляет неверующих строить догадки, делая ставки на Йахту Ксвима.

Одежды Жрецов: Члены клира Бэйна всегда ходили с оружием, и от них требовалось всегда носить что-то черное. Церемониальной одеждой жрецов-бэйнитов была черная броня и кроваво-красная накидка. Чем более процветающим был жрец, тем лучшей работы была его броня. Церемониальные мантии волшебников клира всегда были черными, волшебники-члены клира самого высокого ранга зачаровывали свои мантии, чтобы они все время кружились, создавая иллюзию блестящих черных звезд и вылетающих брызг крови. Среди бэйнитов были приняты татуировки на лице. После Времени Бед это к несчастью сделало их легко узнаваемыми среди последователей Сирика с чистыми лицами. Бэйниты высокого уровня носили драгоценные камни на лбу.

Дорожная одежда: В походе жрецы Бэйна сохраняют свою черную броню, хотя их полевая броня обычно усыпана жестокими шпорами, крюками и шипами. Члены клира – волшебники обычно предпочитают длинные, разлетающиеся черно-красные мантии. Никакая группа не будет носить такое снаряжение публично, если оно вызовет преследования или помешает их службе своему божеству. Обычно татуировки на лице бэйнитов достаточно, чтобы их опознать.

ОСОБЫЕ ЖРЕЦЫ (Хозяева Ужаса)

ТРЕБОВАНИЯ: Сила 12, мудрость 10.
ПЕРВИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: сила, мудрость.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ЗЗ.
ОРУЖИЕ: Любое тупое не метательное оружие (все типа В) и метательные копья
БРОНЯ: любая.

БОЛЬШИЕ СФЕРЫ: Общая, битва, прорицание, элементальная, охрана, исцеление, закон, некромантия, вызывание, война.
МАЛЫЕ СФЕРЫ: Создание, числа, солнце (только эффекты, связанные с созданием тьмы и повреждениями).
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ: Те же, что и у клириков.
ТРЕБУЕМЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: этикет.
БОНУСНЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: современные языки (можно выбрать два из языков бехолдеров, багбиров, горгулий, общего гигантского, гноллов, гоблинов, Большого Шу, кобольдов, куо-тоа, миданского, минотавров, мальхорандского, огров, орков, сахуагин, над-всеобщего, антерского, урд, юань-ти).
Мастера Ужаса неподвержены действию заклинаний *страха*, хотя на них можно воздействовать другими связанными с эмоциями заклинаниями и магическими способностями.
В руках Хозяев Ужаса *скипетры террора*, *скипетры правления* и *жезлы страха* работают с увеличенных эффектом.
Когда Хозяин Ужаса расходует заряд *скипетра террора*, он или она создает иллюзию мрачнейшего ужаса, воздействующего на всех в пределах 60 футов; те, кто успешно совершил спасбросок против эффекта террора, получают штраф -2 к морали; хозяин ужаса никогда не теряет харизмы из-за использования скипетра.
В руках Хозяина Ужаса *скипетр правления* действует на 2d4+2x100 HD существ в пределах 240 ярдов каждый заряд, и воздействие продолжается три хода. Спасброски против *скипетра правления* (если применимы) совершаются со штрафом -2.
И наконец, когда Хозяин Ужаса расходует заряд *жезла страха*, спасбросок против эффекта жезла совершается со штрафом -2, и те, кто проигрывает спасброски, подвергаются воздействию 12 раундов.
На 5-м уровне Хозяева Ужаса могут генерировать *ауру страха* радиусом 10 футов на каждый уровень Хозяина Ужаса. Каждое существо в этой области, которое проигрывает свой спасбросок, пытается бежать из этой области (70%) или атаковать источник страха (30%); ДМ может модифицировать эти значения в зависимости от ситуации. Те, кому удался спасбросок против заклинаний, или кто не может убежать, чувствуют себя слегка больными и очень хотят оказаться где-то еще, но их броски атаки и урона не подвергаются модификации. Эту ауру страха можно вызвать раз в день по желанию. Она сохраняется один раунд на уровень Хозяина Ужаса. Ее часто используют для допроса или запугивания менее сильных личностей. Все члены клира церкви Бэйна не подвержены действию этого эффекта.
На 7-м уровне Хозяева Ужаса получают способность *развеять добро* (в противовес заклинанию жрецов 5-го уровня *развеять зло*) раз в день.
На 10-м уровне Хозяева Ужаса получают способность создать *мистический бич* (как заклинание жрецов 5–го уровня) раз в день.

ЗАКЛИНАНИЯ БЭЙНИТОВ

4-й уровень
Рок Бэйна (некромантия)

СФЕРА	некромантия
РАССТОЯНИЕ	прикосновение
КОМПОНЕНТЫ	В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	постоянно
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	1 раунд
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	один комплект доспехов и один комплект останков смертного
СПАСБРОСОК	нет

Это заклинание преобразует тело или частичные останки вертикально ходящего двуногого существа любой расы в живую силу – ужас в шлеме. Ужас поднимается из останков через три раунда после того, как заклинание завершено, и входит в броню. Если брони нет, ужас рассеивается, и заклинание растрачено впустую.
Броня должна быть надета на того, кто бросает заклинание, или на другое существо, когда ужас входит в нее; процесс описывается как «невыносимый озноб». Это часто доводит носителя брони до обморока. Ужас получает знания о том, как носить броню, и кое-что из своих независимых умозаключений от носителя брони, который не обязан принадлежать к соответствующему классу, использующему броню. Когда ужас вошел в броню, она должна быть снята, поскольку через ход она оживет, как полностью функционирующий ужас в шлеме.
Останки не должны быть в полной сохранности и уничтожаются во время заклинания, но это должны быть останки существа, которое по крайней мере часть жизни обладало злым мировоззрением, иначе заклинание не сработает. *Рок Бэйна* уничтожает останки навсегда, предотвращая *восстановление*, оживление в качестве нежити, *разговор с мертвецом* и тому подобные воздействия. Тем не менее ужас в шлеме не считается нежитью. Его нельзя обратить, нанести урон или развеять с помощью священного существа или предмета.
Материальный компонент этого заклинания – щепотка костного порошка или осколок кости любого происхождения, щепотка праха и красиво изготовленный, не магический, не подогнанный комплект металлической брони, который служит телом ужаса в шлеме.

5-й уровень
Темное обещание (очарование/чары)

СФЕРА очарование, некромантия
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ постоянно
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 1 раунд
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ одно существо
СПАСБРОСОК негатив

Заклинание *темное обещание* использовалось исключительно жрецами Бэйна столетия назад, чтобы убедиться, что их скрытые культы, храмы, и тайные члены защищены от предубеждений обычного населения. Когда власть Бэйна возрастает настолько, что бэйнитов больше не преследуют, в заклинании нет больше необходимости, и его действие постепенно ослабевает.

Когда заклинание брошено, создается такой набор обстоятельств, что цель заклинания должна следовать указанию (своего рода обещанию с оговорками). *Темное обещание* должно служить интереса Бэйна и не может быть суицидальным по природе. Такие *темные обещания*, как «Никогда не есть», «Никогда не дышать» или «Никогда не носить броню» не сработают. Разрешенные *темные обещания* включают «Не возвращаться к (имя или место)», «Никогда вновь не атаковать жрецов Бэйна».

Если обещание нарушается, цель под воздействием заклинания теряет 1 единицу жизни за нарушение *темного обещания*, пока не умрет. Лечение и другие средства восстановить единицы жизни не могут исцелить урон, нанесенный *темным обещанием*, и эти единицы жизни теряются навсегда (кроме заклинания *желание*). *Темное обещание* может быть снято тем, кто бросил заклинание, заклинанием *желание* или *снятием проклятия*, брошенным добрым жрецом более высокого уровня, чем бросивший *темное обещание*. Если (невольная) цель *темного обещания* совершает успешный спасбросок против заклинаний во время бросания, оно не имеет эффекта.

Одновременно может действовать только одно *темное обещание*. Каждое последующее заклинание *темного обещания* автоматически проваливается. Основные компоненты *темного обещания* – имя особы, на которую направлено заклинание, и тщательно составленная формулировка обещания.

Мистический бич (восстановление)
СФЕРА битва
РАССТОЯНИЕ 10 ярдов/уровень
КОМПОНЕНТЫ В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ 1 раунд/уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 8
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ особая
СПАСБРОСОК особый

Это заклинание создает длинный кнут призрачной мерцающей красной энергии, которая исходит из руки жреца. Этим кнутом читающий заклинание может атаковать 1 раз за раунд с бонусом +3 к его/ее броску атаки. Когда бы этот кнут ни поразил существо, заклинатель может освободить его, чтобы он атаковал это существо повторно, сражаясь самостоятельно, пока заклинание не угаснет (используя THAC0) жреца. Затем заклинатель может заняться другой деятельностью. Если цель кнута умирает, падает без сознания или становится неподвижной, в следующий раунд кнут возвращается в руку жреца. Если жрец не схватил его в этот же раунд – заклинание заканчивается; в другом случае жрец может попытаться атаковать новую цель и выпустить *мистический бич*, чтобы он вновь атаковал самостоятельно.

Мистический бич наносит 2d8 единиц электрического урона за удар. Жертвы, пораженные кнутом, имеют право на спасбросок против заклинаний, чтобы получить половину урона. Удар *бича* также имеет магический эффект. Если *бич* находится непосредственно у читающего заклинание, этот жрец мысленно выбирает эффект из перечисленных ниже. Если *бич* сражается сам, эффект выбирается случайно, броском 1d6 в соответствии с приведенной таблицей.

1 – пораженная жертва оглушена (кружится и не способна связно думать или действовать) в продолжение текущего раунда и следующего раунда

2 – пораженная жертва забывает любые заклинания или слова приказа, находящиеся в памяти. Если таковых нет – результат как 1.

3 – пораженная жертва мучается от боли, перенося дополнительно 1d4 единиц урона и роняя оружие и другие предметы.

4 – пораженная жертва парализована. Это продолжается, пока жертва не сделает успешный спасбросок против парализации. Жертва может попытаться сделать первый спасбросок через два раунда после удара и совершать одну попытку каждый раунд, пока не преуспеет.

5 – пораженная жертва переносит дополнительно 2d4 единиц урона. Кроме того, любой металлический предмет или оружие, имеющееся у жертвы, испаряется; оно неизбежно и безвозвратно исчезает в синем облаке электрических искр. Магические предметы могут сделать спасбросок против электричества с бонусом +2, чтобы избежать эффекта. Артефакты и реликвии не подвержены действию этого эффекта.

6 – *мистический бич* обхватывает жертву спиралью молнии, и существо беспомощно крутится 1d4x10 раундов прямо перед читающим заклинание, перенося дополнительно 2d6 единиц урона от удара, когда прибывает в новое место (или, находясь в воздухе, урон от падения). От обмотанного кнута урона нет.

Мистический бич полностью уничтожается успешным заклинанием *развеять магию*, но на него нельзя воздействовать или защититься от него, как от простой электрической атаки.
Его материальные компоненты – священный символ жреца и кусок янтаря.

6-й уровень
Создать Стража Бэйна (некромантия)
СФЕРА некромантия
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ особая
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 9
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ один скелет
СПАСБРОСОК нет
Это заклинание превращает один неживой скелет размера М или меньше в Стража Бэйна, нежить, наделенную в некоторой степени злобным интеллектом. Страж Бэйна может использовать свои способности в раунд, следующий за созданием, и не нуждается в специальном приказе для атаки.
Материальные составляющие этого заклинания – священный символ жреца и минимум 20 капель крови любого настоящего дракона.

Духовное истребление (некромантия)
СФЕРА некромантия
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ постоянно
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 3 раунда
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ одно едва живое или недавно умершее разумное существо
СПАСБРОСОК негатив
Духовное истребление использовалось клириками Бэйна столетия назад, чтобы свести на нет действие заклинаний, использовавшихся, чтобы получить информацию от жертв бэйнитов, таких как *говорить с мертвецом*. Единственное место, где сейчас можно найти это заклинание – древние свитки, скрытые глубоко в старых зданиях бэйнитов.
При использовании этого заклинания читающий его полностью уничтожает дух жертвы, прекращая его или ее существование. Дух жертвы не может найти покой на Внешних Планах и конечно никогда не достигает их. Дух пойман силой заклинания и полностью сломлен, или его энергия направлена на какую-то злую цель (например для определенного чудовищного заклинания огромной сложности).
Это заклинание можно использовать только на жертвах, которые почти мертвы (0 единиц жизни) или мертвы (меньше 0 или меньше -10 единиц жизни) в течение одного раунда на уровень читающего заклинание. Жертва получает спасбросок против заклинаний, который, в случае успеха, нейтрализует эффект. Жертву, провалившую спасбросок, не только нельзя использовать с помощью заклинания *говорить с мертвым*, но также нельзя восстановить, воскресить, реинкарнировать, хотя тело жертвы можно оживить, как бессмысленную нежить.

Не-смерть после смерти (трансмутация, некромантия)
СФЕРА некромантия
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ постоянная
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 1 ход
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ один бэйнит
СПАСБРОСОК нет
Это заклинание – тщательно охраняемый секрет старших жрецов церкви Бэйна, и его использование прекратилось после смерти Бэйна. *Не-смерть после смерти* бросается на верующих Бэйна в момент их смерти, превращая их в разные виды нежити. Каким именно видом нежити станет бэйнит, зависит от его/ее уровня и опыта при жизни. Чем могущественнее бэйнит был при жизни, тем более сильным будет вид нежити. Вампиры, созданные этим заклинанием, сохраняют характеристики персонажа. Уровень бросающего заклинание обязан быть выше уровня объекта заклинания, иначе бросающий заклинание должен сделать спасбросок против магии смерти или погибнуть. В таком случае, тем не менее, заклинание действует на объект обычным образом.
Это заклинание можно использовать только на жертвах-бэйнитах, которые почти мертвы (0 единиц жизни) или мертвы (меньше 0 или меньше -10 единиц жизни) в течение одного раунда на уровень читающего заклинание, иначе дух жертвы оказывается слишком далеко от тела, чтобы вернуться и принять управление. Если читающий заклинание ждал слишком долго, заклинание работает как *поднять мертвецов*, создавая простого бессмысленного зомби.

Уровень	Нежить
1-3	упырь

4-6	призрак
7-9	джу-джу зомби
10-13	вит
14-17	мумия
18+	вампир

Материальный компонент для этого заклинания – черное обсидиановое сердце, на котором вырезано имя объекта и символ Бэйна. Это сердце ломается во время церемонии.

7-й уровень

Смертельный символ Бэйна(заклятие/призыв)

СФЕРА	охрана
РАССТОЯНИЕ	прикосновение
КОМПОНЕНТЫ	В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	постоянная
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	3
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	особая
СПАСБРОСОК	негатив

Восходящий Культ Бэйна использует особый символ, созданный давным-давно с помощью бога Бэйна. В отличие от других жреческих *символов смертельный символ Бэйна* действует исключительно долго, его продолжительность – один разряд на каждое существо, кровь которого использовалась при его создании. В большинстве случаев чтение *смертельных символов Бэйна* включает жертвоприношение как минимум 30 существ, чья кровь смешана с землей, порошком из черного опала и бриллиантовым порошком (каждый порошок – на сумму не менее 5000 золотых). Требуется только три капли крови каждого существа, хотя бэйниты обычно убивают существ и используют всю их кровь. Символ рисуется этой жуткой смесью.

Смертельный символ Бэйна исчезает, когда заклинание брошено, и светится только, когда активирован. Его можно обнаружить с помощью магии, которая позволят прочесть или обнаружить невидимые предметы или письмена. Его не может активировать существо, носящее священный символ Бэйна. Обычно он устанавливается на дверь или портал. Он активируется, когда любое существо из тех видов, чья кровь использована при создании и не носящее священный символ Бэйна прикасается к двери или пытается пройти сквозь портал.

Будучи активированным, он взрывается сокрушительной, уносящей жизнь энергией. Любое существо в 10 футах от *смертельного символа Бэйна* должно сделать успешный спасбросок против магии смерти или быть убитым. Любое существо, коснувшееся самого *смертельного символа*, даже используя оружие или инструмент, получает штраф -1. Любое существо в 20 футах должно сделать спасбросок против парализации или претерпеть леденящую слабость, которая наносит 1d12 единиц урона, есть вероятность 30%, что одна единица жизни при таком уроне будет навсегда потеряна. Любое существо в 40 футах должно сделать успешный спасбросок против дыхательного оружия или терпеть яростную колющую боль 2d10 раундов. Это приводит к штрафу -2 к броскам атаки жертвы и к штрафу -1 к значению ловкости.

Все эти эффекты суммируются. Существо, коснувшееся двери или области, охраняемой священным символом, должно спасаться от всех трех эффектов в случае активации.

Если *смертельный символ Бэйна* брошен на поверхность, которая разрушается или ломается до высвобождения *смертельного символа*, магическая энергия *священного символа* немедленно высвобождается взрывом. Этот взрыв энергии наносит 3d8 единиц урона всем существам в 10 футах, 2d8 единиц всем в 11-20 футах, 1d8 единиц всем существам в 21-30 футах и 1d4 всем в 31-40 футах.

Материальный компонент этого заклинания – описанный выше порошок, которым рисуется символ.

Лунное покрывало (отрицание/трансмутация)

СФЕРА	элемент воды
РАССТОЯНИЕ	прикосновение
КОМПОНЕНТЫ	В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	постоянная
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	9 раундов
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	один лунный колодец
СПАСБРОСОК	нет

Этот сложный злой ритуал, магически закрывающий лунные колодцы, недавно был вновь открыт и развит некоторыми жрецами Бэйна. Лунные колодцы – драгоценные пруды с чистой водой, встречающиеся на островах Муншаэ, посвященные богине Чонтее, известной на Муншаэ как Богиня или Мать-Земля. Некоторые ученые и жрецы считают, что этот ритуал мог быть изменен, чтобы запечатать другие существующие врата, цветные пруды и прочие средства передвижения между планами или контактирующими божествами.

Заклинание *лунное покрывало* – долгий ритуал, включающий пение, танец по всей окружности (берегам) лунного колодца и жертву одного живого существа за раунд. У бросающего заклинание может быть до семи помощников, участвующих в проведении ритуала. В случае успеха заклинание заставляет лунный колодец терять свои свойства. Кроме того, любая святая вода или микстуры *сладкой воды*, находящиеся в 90 футах от читающего заклинание в

любой момент во время ритуала, становятся испорченными и бесполезными. Лунный колодец можно магически очистить снова, но другая магическая вода уничтожена навсегда.
Закрытый лунный колодец укутан непроницаемым черным ковром закручивающегося тумана даже в яркий полдень. Этот покров блокирует все положительные эффекты лунного колодца. Он также уменьшает местное влияние Богини (Чонтеи), не позволяя ей пробудить, а если они уже активны – точно направить ее живущих на земле детей, Камеринна Единорога и Пэка против зла.
Контакт с черным туманом вынуждает предметы делать спасбросок против кислоты со штрафом -2 или быть уничтоженными. Живые существа делают спасбросок против отравления со штрафом -2 или переносят 3d4 единиц разъедающего урона каждый раунд контакта. Если существо пикирует, падает или другим образом погружается в колодец, 6d4 единиц урона наносятся автоматически наносятся каждый раунд контакта, и жертва должна делать успешный спасбросок против отравления каждый раунд или ослепнуть. Такая слепота продолжается 1d4 хода после того, как существо прервало контакт с туманом или водой.
Все заклинания 6-го уровня и меньше, направленные против черного тумана, в 100% случаев отражаются назад, оказывая полный эффект на заклинателя. Черный туман не может быть разделен на меньшие части, и ни одной его части нельзя забрать от колодца; магия заклинания постоянно генерирует его в самом колодце.
Лунное покрывало можно уничтожить особым вариантом заклинания *солнечный луч благословить святое место* (заклинание жреца Чонтеи 7-го уровня). Других средств уничтожить *лунное покрывало* пока не найдено. Его невозможно повернуть или прервать по воле бросившего заклинание.
Материальные компоненты этого заклинания – часть сгоревшей кости любого существа, живущего на Муншаэ, кровь одного живого существа на каждый раунд ритуала (каждое существо должно быть убито во время ритуала), щепотка экскрементов, щепотка пепла, сушеная змеиная кожа и небольшой флакон жидкого яда.

Прогулка в камне (трансмутация, некромантия)

СФЕРА	элемент земли
РАССТОЯНИЕ	особое
КОМПОНЕНТЫ	В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	особая
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	1 раунд
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	особая
СПАСБРОСОК	нет

Это заклинание используется, чтобы связать далеко расположенные храмы и святые места для важных и непредвиденных путешествий. *Прогулка в камне* – особый вид телепортации, который обходит все известные магические барьеры и защиты от телепортации, включая кровь горгона, заклинание *изоляция от телепортации* и прочее.
Прогулка в камне требует два каменных места, достаточно больших, чтобы на них стоять. Оба места должны быть приготовлены с помощью тайного ритуала, включающего разбивание драгоценных камней непосредственно перед чтением самого заклинания. Когда *прогулка в камне* брошена, существо может немедленно пройти и точно попасть с одного камня на другой, стоя на первом и произнеся секретное слово, определенное во время чтения заклинания. Два конца телепортера должны находиться на одном плане существования, но могут быть на любом расстоянии. Само путешествие всегда мгновенно и безопасно, хотя место назначения может охраняться, оказаться окруженным ловушками, затопленным и т.п. Путешественник всегда попадает к месту назначения; если телепортационный камень заблокирован твердой материей, путешественник просто попадает на ближайшую открытую твердую поверхность.
Одно путешествие в одну сторону на уровень бросающего заклинание может совершить одно существо (обычно тот, кто бросает заклинание, но не обязательно) и все имеющиеся при нем предметы, одежда и неодушевленные предметы весом до 100 фунтов. Живые существа, которые касаются бросающего заклинание, также могут быть транспортированы со 100 футами снаряжения каждое, но каждое существо во 100 футами веса использует одно путешествие. Неживой материал весом более 100 фунтов просто остается и не может совершить *прогулку в камне* без прикосновения (или сопровождения) живого существа. Обычно только один жрец совершает путешествие, а дополнительные способности заклинания сохраняются для следующих путешествий. Заметим, что пароль не может быть изменен, пока действие заклинания не кончилось, и не брошено новое заклинание на замену.
Если слишком много существ пытаются воспользоваться *прогулкой в камне*, действие заклинания прекращается. Первым проходит бросивший заклинание или тот, кто произнес пароль, затем другие существа, сколько может перенести магия. Дополнительные существа и неживые материалы, превосходящие возможности заклинания, остаются позади.
Материальный компонент подготовительного ритуала на конечных местах заклинания – мазь, которой очерчивается каждый конец *прогулки в камне*. Для каждой стороны эта мазь требует четыре раздробленных рубина, каждый ценностью не менее 5000 золотых. Каждое место должно быть подготовлено лично читающим заклинание не более чем за 444 дня до произнесения заклинания. Для ритуала подготовки бросающий заклинание должен совершить омовение, полностью вымыть выбранное каменное место, и очертить это место мазью ,прошептав будущий пароль.

Бросающий заклинание может путешествовать от одного конца к другому любым желаемым способом (пешком, на корабле, прокапывая туннель, верхом на лошади и т.п.) и может бросить *прогулку в камне* немедленно, как только будет подготовлен второй конец.
Само заклинание требует кусок паучьего шелка длиной минимум фут, два целых бриллианта ценностью не менее 5000 золотых каждый, горсть земли и перо из крыла летающей птицы.

БЕШАБА
(Дева неудачи, Черная Бесс, Леди Судьба, Дева Беспорядка, Немилая Дочь Тихэ)

Среднее божество Бездны, хаотичная злая

ПОРТФЕЛЬ	случайные беды, неудача, невезение, несчастные случаи.
ПСЕВДОНИМЫ	Шондакул, Вероломный в Песках (Анаурох среди Бедин)
ВЛАДЕНИЯ	13-й слой/Кровавый Тор
ВЫШЕСТОЯЩИЕ	нет.
СОЮЗНИКИ	нет
ВРАГИ	Тимора, Шондакул.
СИМВОЛ	оленьи рога с острыми черными отростками в красном треугольнике.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВЕРУЮЩИХ	любое, но в основном ХН, НЗ и ХЗ

Бешаба, Дева Неудачи – божество, которого в Фаеруне боятся и ублажают больше, чем оно того заслуживает. На изображениях она выглядит очень похоже на свой аватар, как красивая девица со снежно-белыми волосами и чертами, искаженными маниакальным хохотом. В Анаурохе, где она называет себя Шондакул, чтобы совершать коварные и злобные проделки (например, осушать оазисы, ослеплять людей и сбивать с пути путешественников), она появляется как мужчина с головой шакала. Нужно ли говорить, что такое поведение весьма подрывает репутацию настоящего Шондакула.
Она известна как немилая дочь Тихэ, но это скорее поэтическое сравнение, чем указание на ее материнскую родословную. Тихэ не была ее матерью в том смысле, что не рожала Бешабу, скорее Бешаба является половиной божества, известного как Тихэ, а Тимора представляет другую половину. Мудрецы говорят, что когда Тихэ разделилась, превратившись в двух своих воюющих «дочерей» во время Рассветной Катастрофы, Бешаба получила взгляды, а Тимора всю любовь. Рассветная Катастрофа была войной богов, которая предшествовала Времени Бед и, как говорят, предвещала падение Миф Драннора. Безусловно многие мужчины теряют чувства, встречая взгляд Бешабы, переполняясь похотью и беспечно и раболепно бросаясь исполнять каждый каприз Бешабы, или тут же впадали в натуральное безумие. Женщинам ее взгляд внушает манию, отражающую собственную внутреннюю сумятицу Бешабы, или похожее безумие.
Бешаба – злорадная, мелочная и злобная. Хотя большинство людей трепещут от страха в присутствии Бешабы в людом случае, даже если это только дух, официально Бешаба почти всегда приглашается и приветствуется в приветственных речах и церемониях во время торжественных событий (таких, как свадьбы и коронации), соревнований и испытаний оружия и при наречении имени ребенку. Если ее не приглашают таким образом, она может обидеться и наслать бесконечные несчастья на всех присутствовавших. Ее трудно понять, и ее действия кажутся бессистемными, но обычно она завидует предпочтению, которое люди отдают ее сестре, и требует равного с Тиморой почитания (или по крайней мере равных восхвалений на словах), или может разрушить всю жизнь пренебрегающих ею людей.
Талос недавно пытался ухаживать за Бешабой, возможно, намереваясь взять под контроль неудачу в добавок к разрушению. Бешаба не ответила ему взаимностью.

АВАТАР БЕШАБЫ (маг 32, клирик 25, боец 10)
Бешаба редко спускается в Фаерун в облике аватара, но если это случается, она выглядит невероятно высокой и тонкой но при этом чувственно-грациозной женщиной, у которой длинные, развевающиеся снежно-белые волосы, а лицо хранит прекрасные черты пропавшей Тихэ, но ее глаза, желтые с красным отливом, горят безумием, а ее кожа постоянно медленно меняет оттенки от мертвенно-белого к черному и обратно. Она берет свои заклинания из любых школ и сфер, но если заклинание обратимое, и одна из его форм имеет разрушительный или болезненный эффект, она может пользоваться только этой его вариацией.
AC -4; Mv 15; HP 191; THAC0 4; #AT 3/1
Dmg 1d4+6, 1d4+6 (большой бич с шипами +3 или стек +3, +2 – особый бонус для бича)
MR 70%; SZ H (14 feet)
Str 15; Dex 22; Con 21; Int 21; Wis 18; Cha 24
Spell P 11/11/10/10/9/8/4 W 7/7/7/7/7/7/7/7/7
Saves PPDM 2, RSW 3, PP 5, BW 7, SP 4
Особая атака/защита: Бешаба часто нападает с заостренным с двух сторон *стеком +3* в одной руке и большим *бичом с шипами +3* в другой, каждый раунд поражая два раза бичом и один раз стеком. Ее взгляд вызывает вожделение, маниакальное поведение и безумие. Если мужчина встречает ее взгляд, он должен сделать спасбросок

против заклинаний со штрафом -3 или быть очарованным как очарованием вампира (50% вероятности) или сойти с ума (50% вероятности). Безумные жертвы бросают все, что было у них в реках или на плечах, и бегут, чтобы спрятаться в углу, за дверью, за деревом или даже за одним из своих друзей. Затем они бессвязно болтают и бредят, не предпринимая активных действий, но пытаясь избегать ударов, когда их атакуют. Женщины, встретившие взгляд Бешабы, или ведут себя маниакально как берсерки, атакуя все вокруг, друзей и врагов, с бонусом +2 к броскам инициативы, атаки и урона (вероятность 50%) или становятся безумными, как описано выше (вероятность 50%). Состояние берсерка длится, пока на жертву не брошено заклинание *развеять магию*, убирающее эффекты очарования, или по прошествии двух ходов, в течение которых жертва слабеет, доходит до изнеможения и приходит в себе не помня ничего о своем состоянии.
Один раз за раунд Бешаба может отбросить любую атаку или заклинание, брошенное на нее, назад к атакующему или бросающему заклинание с полным уроном. У Бешабы иммунитет ко всем иллюзиям, заклинаниям и магическим эффектам *очарования*, и силам, воздействующим на ее разум и контролирующим ее волю и эмоции. Она также обладает иммунитетом к заклинаниям жрецов из сферы чисел, мысли, хаоса, закона и времени, и она может автоматически исказить все заклинания дикой магии, брошенные в ее присутствии, превратив их в дикие волны с пагубным или разрушительным эффектом для бросивших их и без какого-либо выгодного результата.

ДРУГИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ
Бешаба предпочитает появляться как гигантская голова высотой 12 футов со снежно-белыми развевающимися волосами, с чертами, искаженными безумной усмешкой, когда она маниакально хохочет. Если она желает, ее холодный смех может оказывать то же действие, что и крик баньши, на тех, с кем она встретилась взглядом. Даже взгляд на это ее проявление издалека приносит неудачу всем, кто не поклоняется ей: на 1d4 дня такие существа получают штраф -6 ко всем спасброскам и проверкам свойств. В таком облике Бешаба может извергать изо рта магические эффекты, но она предпочитает работать более тонко. При таком ее появлении расступаются стены, случаются странные происшествия и возникают ужасные обстоятельства.
Этот образ головы обычно возникает только там, где поблизости активен клир Бешабы. В других местах Бешаба является как нелепая тень там, где тени быть не должно, в сопровождении слабого отдаленного маниакального смеха. Бешаба также действует через образ и присутствие алу-демонов, бебилитов, бодаков, глазокрылов, призрачных двойников, квазитов, крыс, тараканов, и безумных сторожевых призраков (особенно в Анаурохе).

ГНИЛАЯ УДАЧА
Перед Рассветным Катаклизмом была только одна богиня удачи, Тихэ. Играя со счастьем и бедой, Леди Удача даровала и отбирала свою милость по прихоти. После эпох игры с привязанностями разных могучих сил, Тихэ обнаружила себя и весь свой круг божеств впутанными в войну богов, возникшую в результате действий ее очередного возлюбленного Латандера. Непостоянная в своих привязанностях, Тихэ подарила Утреннему Лорду поцелуй неудачи и отправилась бродить по Королевствам.
Во время своих странствий Леди Удача обнаружила расцветающую розу необыкновенной красоты. Наслаждаясь своей случайной находкой, Тихэ потянулась, чтобы сорвать прекрасный цветок, который сочла мирной инициативой Латандера, желающего вернуть ее расположение. К своему изумлению Леди Удача не смогла сорвать розу с куста, как ни старалась. В раздражении она прокляла цветок неудачей, и стебель сломался у нее в руках. Беззаботно Тихэ приколола розу себе за ухо и продолжила путь.
Тихэ не знала, что роза была воплощением Моандера, бога гниения и порчи. Оборванный стебель розы проник ей в ухо и медленно начал гноить ее изнутри. Леди Удача страдала от несчастья, выпущенного ее собственными беззаботными руками.
Когда Тихэ вернулась домой, она встретила своей дорогую подругу, богиню Селюн, желавшую поговорить с ней. Также ждал ее Латандер, который хотел вернуть ее расположение, и Азут, который пришел, чтобы быть посредником в споре двоих. Селюн заплакала, когда увидела порчу, разъедавшую ее подругу изнутри, и прежде, чем Тихэ угадала ее намерения, выпустила разряд очищающего света. Гниющая сердцевина Тихэ разделилась, и меньшее более яркое подобие богини удачи вышло оттуда, позволив богине луны сохранить все, что было доброго и чистого в ее подруге. Однако вслед за первой фигурой из гниющей оболочки вышла вторая, ослепительно красивая, но полная темной жестокости и капризных болезненных желаний. Как только обе появились, они набросились друг на друга с ненавистью, сражаясь, как безумные, и только общими усилиями трех посетителей удалось их разнять.
Говорят, что Тимора, Прекрасноволосая Дочь Тихэ, получила все милосердие и доброту своей матери, тогда как Бешаба, Немилая Дочь Тихэ, получила только ее взгляды. С самого рождения два аспекта Тихэ – Тимора, Леди Удачи, и Бешаба, Дева Неудачи, сражаются друг с другом в бесконечно продолжающейся войне.

ЦЕРКОВЬ

КЛИР	клирики, особые жрецы, мистики
МИРОВОЗЗРЕНИЕ КЛИРА	ХН, НЕ, ХЕ
ОБРАЩЕНИЕ НЕЖИТИ	клирики – если нейтральные
КОМАНДОВАНИЕ НЕЖИТЬЮ	клирики – если злые

Все клирики, особые жрецы и мистики Бешабы получают религию как бонусную не-оружейную специализацию. Все члены клира Бешабы старше новичков получают Покровительство Бешабы: ее злоба не обрушивается на них лично.
Культ Бешабы довольно широко распространен и разнообразен в Королевствах. Ее сторонники предпочитают не привлекать внимания даже в тех городах, которые известны своей терпимостью, и в тех, которые активно поддерживают злые религии. Как правило, если в какой-то местности можно встретить Тимору, то Бешаба идет

рука об руку. Ее последователей и жрецов часто можно встретить там, где разрабатываются тайные планы и предвидится провал действий.

Язвительные, злобные и безрассудные преобладают в исключительно человеческом клире Девы Неудачи. Жрецы Бешабы делятся примерно поровну на клириков и особых жрецов, плюс к жречеству принадлежит небольшое количество мистиков (и большинство из них живут сами по себе в отдаленных регионах). Между разными видами жрецов хорошие отношения, хотя нужно отметить, что культ возглавляют жрицы – жрицы, занятые бесконечной жестокой войной за личное превосходство. Многие члены клира скорее являются помощниками жрецов или Черными Пальцами (ассасинами Бешабы); высоким статусом в церкви Бешабы обладают исключительно женщины. Особых жрецов именуют Мастера Рока (бесполое определение). Многие алтари Бешабы – просто места, назначенные клиром верующим для принесения даров, но сверх того ничем неукрашенные, кроме тайного символа или рогов, прикрепленных к чему-то красному. Мастера Рока предпочитают подземные помещения, особенно с готической атмосферой, своим храмам, и либо выкапывают себе убежища, либо обустраивают для этой цели природные пещеры.

Титулы, обычно используемые в церкви Бешабы (в восходящем порядке): Смущенный (как «Смущенный Брат Горм» или «Смущенная Сестра Лашайаль», смущенные – новички), Несчастливый (полные жрецы, которые используют ту же форму обращения, что и Смущенные), Палец Страха, Рука Раздора, Высокая Рука Раздора, Рука Мрака, Высокая Рука Мрака, Рука Ужаса, Высокая Рука Ужаса, Рука Отчаяния, Высокая Рука Отчаяния, Госпожа/ Господин Ужаса и Ногти Леди.

Догма: Этика Бешабы – это принципы Тиморы перевернутые с ног на голову. Несчастья случаются у всех, и только следуя за Бешабой, человек может избавиться от худших ее воздействий. Слишком много доброй удачи – это плохо, и мудрый должен планировать неприятности для удачливого. Что бы ни случилось, будет только хуже.

Бешаба требует, чтобы новички просто боялись и почитали ее. Весь ее клир распространяет по Фаеруну послание о подчинении Бешабе и предлагает умиротворить ее. Если она не успокоена, все из первых рук попробуют проклятие, распространенное во всем Фаеруне: «Бешаба подаст!». Подаст она, разумеется, несчастья для всех и в изобилии. Ее клир должен заставить других поклоняться ей, и тогда они будут избавлены от злой судьбы, которую она несет. Они не могут давать никакому существу неверные советы о поклонении Бешабе, или будут изгнаны и прокляты неудачей до конца дней своих.

Повседневная деятельность: Бешабе поклоняются в основном из страха, и задача ее клира – распространять этот страх, начиная разговоры о власти Бешабы и пследних ее злых делах, и инструктируя всех, как приносить ей дары, или как присоединиться к ее клиру тем, кто желает быть защищенным от любой злой судьбы. Заодно члены ее жречества стараются оправдать свой вкус к бессмысленной жестокости и садизму. Они наслаждаются, действуя загадочно, манипулируя простыми людьми, чтобы те служили им в делах больших и малых, от предоставления им пищи и роскошного приюта и сопровождения до предоставления оружия против их конкурентов в церкви Бешабы и против клира других культов.

Священные дни/важные церемонии: Бешабе поклоняются две группы: те, кто верит в ее силу и хочет умиротворить ее, и ее преданный клир.

Чтобы умиротворить Бешабу, нужно принести в дар что-то ценное и держать это в пламени, пока оно не будет по крайней мере частично уничтожено. Сделав это, нужно произнести имя Бешабы и стоя на коленях прочитать молитва с восхвалениями и мольбой незамедлительно. Говорят, что Бешаба смотрит более доброжелательно на тех, кто во время принесения даров позволил обжечь себе пальцы.

Жрецы Бешабы должны делать приношения Леди как минимум раз в день, поставив в огонь бренди, вино или спирт, произнося имя богини и погружая в жидкость черный отросток оленьего рога; за этим следуют молитвы. Вторая молитва, подобная первой, должна быть обращена к Бешабе каждую ночь, снаружи под темным небом. Если член клира насильно удерживается под замком, ожидается по крайней мере попытка молитвы в темные часы. Принесение даров в ночное время – это личная молитва о наставлении, и богиня часто отвечает на нее ночными кошмарными видениями позже вечером.

Верующие Бешабы отмечают каждую Середину Лета и Встречу Щитов дикими пирушками, грубыми и разрушительными, чтобы подчеркнуть природу Бешабы как Девы Беспорядка. В остальном они игнорируют календарь, совершая особые церемонии по поводу смерти важных клириков или когда жрица получает новый ранг.

Похоронная церемония известна как Прохождение. Это редкий момент достоинства и благочестия клира. Тело покойного плывет вниз по реке в окружении плавающих свечей; церемония предназначена превратить тело в нежить и *телепортировать* его в случайное место в Королевствах, незамедлительно чиня разорение. Старший клир использует заклинания или магические предметы, чтобы отслеживать издалека, какой урон нанесен внезапным появлением существа.

Церемония возведения в ранг известна, как Клеймение. Она включает барабанную музыку, танцы у огня и нанесение жрецу постоянной метки в виде клейма или татуировки. Получающий ранг жрец долден перенести боль без помощи заклинаний или облегчающих микстур.

Основные центры поклонения: Самый священный центр поклонения Бешабе – Копья Против Звезд, крепость на вершине холма к северу от Сарадуша в восточном Тетире, которая некогда была населенным вампирами заброшенным замком благородного семейства. Копья возглавляет Ногти Леди Длата Фаенар, старейшая, но (с помощью магии) все еще опьяняюще прекрасная жрица, которая немилосердно убивает своих конкурентов и до

сих пор ускользала от всех попыток уничтожить или свергнуть ее в течение почти столетия. Говорят, что Длата владеет магией, слишком могущественной, чтобы простые смертные могли сравниться с ней.
Дочерние ордена: У Бешабы есть секретное общество посвященных ей ассасинов, называемое Черные Пальцы. Оно состоит из мужчин – членов клира и злых воров и воинов.
Одежды Жрецов: Женщины жрицы Бешабы носят робы розово-лилового, пурпурного и черного цвета и отмечены клеймом или татуировкой Знака Бешабы (рога) на одном подъеме ноги, и на одном бедре – рядом отметок ранга, прочитать которые могут только посвященные. Все это скрыто обычной одеждой, когда жрицы находятся за пределами храмов или мест, где проводятся церемонии. Жрецы-мужчины носят малиновые робы и татуированы Знаком Бешабы на одной щеке - отметка, которую можно скрыть только маской, грязью (или похожим веществом) или длинными растрепанными волосами. Во время службы Мастера Судьбы обоего пола, ведущие церемонии, предпочитают простые черные туники с символом Бешабы на груди и черные чулки.
Дорожная одежда: В поле, работая замаскированными, выполняя задание или просто путешествуя, большинство членов клира Бешабы носит практичную одежду, соответствующую местности и уровню опасности, с которой предполагается столкнуться.

ОСОБЫЕ ЖРЕЦЫ (Мастера Рока)
ТРЕБОВАНИЯ: мудрость 10.
ПЕРВИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: мудрость.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ХЗ.
ОРУЖИЕ: Любое тупое оружие (все типа В).
БРОНЯ: все виды брони, включая панцирь и щит.
БОЛЬШИЕ СФЕРЫ: Общая, астрал, хаос, очарование, битва, охрана, исцеление (только реверсивные формы), защита, вызывание, опека (варды).
МАЛЫЕ СФЕРЫ: Создание, прорицание, некромантия (только реверсивные формы), время.
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ: Те же, что и у клириков.
ТРЕБУЕМЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: нет.
БОНУСНЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: нет.
Раз в день Мастер Рока может уменьшить спасброски или броски атаки одной личности на 1 (3 превращается в 2, 1 в 0). Жрец, использующий эту способность, сияет глубоким красным светом в течение раунда, когда применяет это свойство. Все эффекты броска основываются на уменьшенном числе, как если бы оно было выброшено изначально. Модификация происходит немедленно после того, как число выброшено (т. е. прежде, чем выброшены любые другие числа и предприняты другие действия).
На 3-м уровне Мастера Рока получают способность читать *неконтролируемый жуткий хохот Таши* (как заклинание мага 2–го уровня) раз в день.
На 5-м уровне Мастера Рока получают способность читать *отраву Бешабы* (как заклинание жреца 2–го уровня) раз в день.
На 7-м уровне Мастера Рока получают способность читать *осечку* (как заклинание жреца 4–го уровня), *контроль вероятности* (как заклинание жреца 4–го уровня) или *пониженное сопротивление* (как заклинание мага 5–го уровня) раз в день.
На 10-м уровне Мастера Рока получают способность читать *неудачу* (как заклинание жреца 5–го уровня) раз в день.
На 15-м уровне Мастера Рока получают способность автоматически совершать один успешный спасбросок, который отвращает от них урон или несчастливый эффект раз в день. Они должны объявить об использовании этой способности прежде, чем совершить спасбросок. Отметим, что таким образом нельзя отвратить эффекты, для которых обычно не разрешены спасброски.
На 20-м уровне Мастера Рока получают способность создать эффекты, подобные *разделению Морденкайнена* (как заклинание волшебника 9–го уровня) раз в десять дней.

ЗАКЛИНАНИЯ БЕШАБЫ

2-й уровень
Отрава Бешабы (отрицание)

СФЕРА	Битва
РАССТОЯНИЕ	прикосновение
КОМПОНЕНТЫ	В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	особая
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	5
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	одно живое существо
СПАСБРОСОК	нет

В духовном восприятии *отрава Бешабы* (известно также, как «Пинок под зад Бешабы») – реверсивный вариант *благосклонности Тиморы* , применяемый слугами возмездия Бешабы. Это заклинане накладывает на одно живое существо проклятие, которое нельзя снять с помощью заклинания *развеять магию* или других магических эффектов. Оно длится до смерти указанного существа, или пока его энергия не будет полностью истощена.

Заклинания *благосклонность Тиморы* и *отрава Бешабы* автоматически отменяют друг друга, будучи брошенными на одно существо, независимо от того, на сколько спасбросков подействовало первое брошенное заклинание.
Жрец Бешабы должен физически коснуться реципиента голой рукой, чтобы бросить заклинание, что требует успешного броска атаки, если реципиент вовлечен в битву или настороже и не неподвижен. *Убийство Бешабы* добавляет штрафы к спасброскам жертвы. Первый спасбросок, совершаемый жертвой после того, как заклинание успешно брошено, совершается со штрафом -4, даже если это происходит позже в тот же раунд, когда заклинание вступило в силу. Второй спасбросок после того, как заклинание вступило в силу, совершается со штрафом -3, следующий – со штрафом -2, а четвертый со штрафом -1. После четырех спасбросков со штрафом магия заклинания истощается.
Только одно такое заклинание может единовременно воздействовать на жертву. Дополнительный бросок *отравы Бешабы* не имеет эффекта, пока одна *отрава Бешабы* еще действует. В отличие от Тиморы, Бешаба не накладывает ограничений на своих жрецов в отношении того, сколько раз заклинание может быть брошено на одно существо.
Материальные компоненты этого заклинания – осколки серебряного зеркала и священный символ жреца (который не исчезает во время заклинания).

4-й уровень
Осечка (очарование/чары, некромантия)
СФЕРА Битва
РАССТОЯНИЕ 5 ярдов на уровень
КОМПОНЕНТЫ С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ один день на уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 7
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ одно существо
СПАСБРОСОК нет
Жертва *осечки* не может поразить любую избранную цель любым метательным, стрелковым или другим выпускающим снаряды оружием во время действия заклинания, хотя непреднамеренно жертва может попасть в кого-то, используя подобное оружие. Заклинания *снять проклятие, развеять магию* и *благословение*, брошенные на реципиента, разрушают магию и прекращают действие заклинания.

5-й уровень
Неудача (очарование/чары, некромантия)
СФЕРА Битва, очарование
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ один раунд на уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 5
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ одно живое существо
СПАСБРОСОК нет
Это заклинание добавляет реципиенту штраф -3 ко всем спасброскам, проверкам способностей, инициативы и умений, броскам атаки и урона, и штраф -15% ко всем проверкам воровских способностей на время заклинания. Жрец Бешабы должен физически коснуться реципиента голой рукой, чтобы бросить заклинание, что требует успешного броска атаки, если реципиент вовлечен в битву или настороже и не неподвижен. Заклинания *снять проклятие* и *развеять магию* преждевременно прекращают действие заклинания, и бросивший заклинание также может прервать действие *неудачи* бессловесным пожеланием.

БААЛ (мертв)
(Лорд Убийства)
Среднее божество Геенны, законопослушный злой
ПОРТФЕЛЬ смерть, особенно насильственная и ритуальная
ПСЕВДОНИМЫ нет
ВЛАДЕНИЯ ранее Халас/Кровавый Трон, сейчас дрейфует в Астральном Плане
ВЫШЕСТОЯЩИЕ Бэйн (сейчас мертв).
СОЮЗНИКИ Бэйн (сейчас мертв), Ловиатар, Хоар, Миркул (сейчас мертв), Талона, Маска
ВРАГИ Чонтея, Хельм, Латандер, Торм, Тир, Ильматер, Ллиира.
СИМВОЛ белая лицевая часть человеческого черепа, окруженная множеством слезинок, направленных против часовой стрелки.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВЕРУЮЩИХ ЗН, ЗЗ, Н, НЗ, ХН, ХЗ.

Баал, один из Темных Богов, был богом смерти, особенно насильственной и жестокой смерти. Когда-то он был могущественной силой в Фаеруне, и Лорду Убийства поклонялись многочисленные ассасины, жестокие наемники и прочие бесчеловечные и подлые убийцы. Пока он был жив, Ловиатар и Талона служили ему (хотя соперничали между собой), а он в свою очередь служил Бэйну.
Баал всегда был жестоким, свирепым и полным ненависти и жил только ради охоты и убийства. Он мог быть холодным, расчетливым и безжалостным ли полным кровожадной свирепости. Присутствие живых существ вызывало у Лорда Убийства смертельный гнев и непреодолимую жажду убивать и разрушать. Его любимцы, такие как Зверь Казгорот на островах Муншаэ, странствуя, приносили опустошение и жестокую гибель.
Баал пережил несколько поражений до Времени Бед, самым значительным из которых было его изгнание с Муншаэ. Баал пытался уничтожить Мать-Землю (Чонтею) и сделать острова Муншаэ своим личным владением. Губитель, насыщенный большим количеством эссенции Баала, чем обычно содержит в себе аватар, был убит Тристаном, Верховным Королем Ффолка, который владел *Мечом Кимриха Хью*. В результате Баал был значительно ослаблен и на время изгнан из Королевств.
Прежде, чем Баал смог восстановить большую часть своей силы, он вернулся в Фаерун в форме аватара по воле Ао во время Падения Богов. Баал, опустившийся до убивающей силы, способной только овладевать людьми, продолжал праздник убийства и разрушения, невиданный прежде. Когда Лорд Бэйн собирал силу, необходимую для сражения с Тормом, он умертвил всех ассасинов Королевств, которые составляли основную массу поклонников ЛордаУбийства, и еще сильнее уменьшил силу Баала. После гибели Лорда Раздора Баал вступил в союз с Миркулом. Два бога искали Скрижали Судьбы, чтобы вернуться на Внешние Планы. После долгого преследования в Срединных Землях, Баал похитил Миднайт и захватил одну из Скрижалей, но вскоре после этого его убил Сирик мечом *Погибель Богов* (который, как выяснилось позже, был аватаром Маски). То, что осталось от сущности Баала, впитала река Извилистая, после чего она была ядовитой от Моста Боарескир вниз до Троллиниго Брода (Тролльклоу Форд).
Считается, что часть личности Баала осталась в черных мерзко пахнущих водах Извилистой, так же, как сущность Миркула сохранилась в *Рогатой Короне*, а фрагменты личности Бэйна живут в его слугах Личах Бэйна. Если Бал когда-нибудь будет восстановлен, это случится в тени Моста Боарескир.

АВАТАР БААЛА (вор 32, боец 27)
Баал редко появлялся в виде аватара, но в городских условиях он обычно принимал облик, известный как Убийца. Убийца обычно выглядел как труп мужчины с жестоким лицом, кожей цвета слоновой кости и глубокими ранами, из которых вечно тек черный гной, исчезавший перед тем, как поразить кого-то.
В сельской местности, как например на Муншаэ, Баал появлялся как гигантский человек. Губитель, как называли этот облик, был более 30 футов ростом с длинными крепкими мышцами, развевающейся бородой и копной волос, глаза его горели пламенем Геенны, лицо искажала гримаса сверхъестественной ненависти, а лоб украшали два изогнутых рога длиной 7 футов.
AC -4; Mv 15; HP 217; THAC0 -6; #AT 5/2 (Убийца) или 2/1 (Губитель, наносил два двойных удара кулаком за раунд, т.е. всего четыре, и мог также атаковать некоторых противников своими рогами).
Dmg 1d4+16 (костяной кинжал, +12 Сила и спец. бонус +2 к навыку кинжала - Убийца), 1d10+12/1d10+12 (сила +12 - Губитель)
MR 90%; SZ M (6 футов, Убийца) или G (30 футов, Губитель)
Str 24; Dex 24; Con 22; Int 17; Wis 15; Cha 17
Spell нет
Saves PPDM 3, RSW 4, PP 4, BW 4, SP 5
Особая атака/защита: Убийца может при желании *левитировать* и ходить по воздуху. Он всегда двигается беззвучно, его голос мягкий, зловещий и холодный. В битве Убийца пользуется одним из бесконечного количества костяных кинжалов, которые спрятаны на нем, или которые он материализует из воздуха. Часть тела, раненая таким кинжалом, будет сохнуть. Если раненая область – голова или торс, она будет ссыхаться, и жертва перенесет дополнительно 3d4 единиц урона помимо урона от самого кинжала; если конечность – она высохнет и станет бесполезной.
Убийца может также оживить до 6 костяных кинжалов (движение полет 16 (A)), каждый из которых бьет дважды за раунд с THAC0 4, атакуя, как магическое оружие +2, те цели, которые могут атаковать, нанося 1d4+2 единиц охлаждающего урона при успешном попадании. Эти кинжалы затем исчезают в небытии по желанию Убийцы. Тело любого, убитого одним из оживленных кинжалов, по желанию Убийцы превращается в зомби под его командованием или разрывается на части, все его кости разбиваются и присоединяются к костяным кинжалам, которые Убийца уже оживил, составляя *барьер клинков* из костяных осколков. Такой барьер клинков из костяных осколков наносит 12d12 единиц урона тем, кто пытается пройти его, и сохраняется, пока пожелает Убийца, другими словами, может быть постоянным. Эти костяные *барьеры клинков* заполняют любую область пространства от 5 до 70 кубических футов любой формы. Если Убийца создает постоянный *барьер клинков* из костяных осколков, дух убитого существа остается в этой области, как часть оживляющей силы, действующей на кости. Убийца может также пробудить *желание убийства* (см. ниже) или использовать заклинание *впечатление* (или его реверс – см. ниже) по желанию.
Губитель был бешеным титаном разрушения. Он атаковал двумя тяжелыми кулаками, которые легко могли сокрушить камень. Столкнувшись с противником размера L и больше, он мог бодать или царапать их своими

ужасными рогами, нанося при успешной атаке 3d10 единиц урона в дополнение к его обычной атаке кулаками (дважды по два удара за раунд). Губителя можно было поразить только зачарованным оружием +4 и сильнее, и он восстанавливал 5 единиц урона за раунд.
В любом облике Баал мог поднять любой вид нежити прикосновением неограниченно. Все поднятые им скелеты и зомби подчинялись ему абсолютно. Более сильная нежить, которую он создавал, должна была исполнить один его приказ, после чего освобождалась. Баал мог также по желанию автоматически *разрушить* любую нежить менее чем божественного статуса своим прикосновением, превращая ее в прах, который даже он не мог оживить. Лорд Убийства обладал иммунитетом ко всем видам атаки нежити любого рода.

ДРУГИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ
Баал появлялся, как пара летающих ползучих лап (оживленные руки скелета, в случае Баала – всегда человеческие), которые могли указывать, нести или использовать предметы и выпускать или выстреливать костяные кинжалы, которые появлялись из кончиков пальцев, не уменьшая собственно руки. Кинжалы выстреливают, как болты легкого арбалета с THAC0 4. Как вариант, Лорд Убийства иногда появлялся, как смеющийся человеческий череп, который двигался с характеристикой полет 16(A), а сзади тянулись слезы. В любом облике Баал мог говорить или вызывать *темноту 15 футов радиусом* вокруг точки, находящейся в пределах 90 футов от его воплощения. Он мог также пробудить в любом законопослушном злом существе *желание убийства*. Если он делала это, и существо проваливало бросок против заклинаний, существо бросалось атаковать любую цель, которую указывал ему Баал, нанося дважды за раунд удар любым попавшимся под руку оружием с THAC0 4, и непроизвольно стонало и всхлипывало (иными словами, обычная речь была невозможна), чувствуя необходимость забрать жизнь. Баал мог воздействовать на дюжины законопослушных злых существ за раунд *желанием убийства*, если они находились в пределах 90 футов от его аватара или воплощения.
Лорд Убийства часто действовал через разнообразных жестоких и смертоносных монстров, включая скелетную нежить всех видов, от мертвых пальцев до ужасов, и многие виды монстров со щупальцами, от темных щупалец до грелла-философа. Говорят, что ненавистные харрлы были созданы Балом, чтобы бродить по Королевствам, и что рука Лорда Убийства направляла их выбор жертв.

ЦЕРКОВЬ

КЛИР	клирики, особые жрецы
МИРОВОЗЗРЕНИЕ КЛИРА	ЗЗ, НЗ, ХЗ
ОБРАЩЕНИЕ НЕЖИТИ	нет
КОМАНДОВАНИЕ НЕЖИТЬЮ	клирики и особые жрецы

Все клирики и особые жрецы Баала получают религию как бонусную не-оружейную специализацию.
Жрецы Лорда Убийства были известны как Баалиты или Баалины (последний термин предпочитали на востоке в Драгонрич, а раньше и на западе от Побережья Мечей) и всегда были неорганизованной сетью местных иерархий. Баалиты/Баалины чаще бывают клириками в урбанизированных местах Королевств, а в отдаленных районах, таких как Муншаэ, чаще бывают особыми жрецами, известными как Ловчие Смерти.
Баал был убит во Время Бед Сириком, смертным, который стал его преемником. В основном его культ был подобран Темным Солнцем, и храмы Баала почти повсеместно были превращены в святилища Принца Лжи. Поклонники Баала в городских регионах почти полностью перешли на поклонение Сирику, усваивая одеяния, церемонии, специфические заклинания и способности, которые новый бог дает своим членам клира. Несколько лет бывшие Баалины Тая называли его Сирик-Баал, чтобы отличить от младшего его аспекта, которому поклонялись бывшие Бэйниты, чей бог был полностью уничтожен, и которые ложно объявили Сирика также и своим богом. Отношения между Баал-Сирикитами и фракциями других последователей Сирика довольно натянутые, но порядок был установлен во время проводимых Сириком зачисток среди его верующих в годы после года Смерти Бэйна (1361 ЛД), и сейчас все бывшие Баалиты и Баалины, хоть и неохотно, признали, что их новое божество – просто Сирик.
До Падения Богов отношения между городскими и сельскими версиями жречества Баала были хорошими, но прохладными и отдаленными. Различия между двумя фракциями увеличились после гибели Лорда Убийства во Время Бед. Сельские последователи Баала сохранили свою веру в Баала на годы, указывая на факт, что они все еще получают свои обычные специфические заклинания. Но вскоре после того, как раскол между городскими и сельскими Баалитами достиг своего пика в 1367 ЛД, и появились сообщения о столкновениях между двумя фракциями, сельские жрецы-баалины перестали получать заклинания во имя Баала и большинство обратилось в веру Сирика или Ксвима. Те изолированные маленькие группы чистого поклонения Баалу, которые еще существуют, обычно находятся в глухих сельских районах, под предводительством старых жрецов. Многие из таких бывших верующих сейчас почитают богов орков или других человекоподобных.
Лидер области или фракции поклонников Баала независимо от уровня именовался Великий Примас или Великая Примиссис (эта странная форма женского титула к счастью существует только в рамках этого культа), а глава храма или крепости – Примас/Примиссис. Часто крепости Баала были цитаделями, которые собирали под своей крышей множество ассасинов и посылали агентов на рынки в соседние города предлагать клиентам нанять жителей цитадели для убийства. Помошники Примасов и Примиссис (в других культах обычно именуемые приорами) носили титул Первый Убийца, и Первый Убийца мог призвать Смертей в Капюшонах (девять старших

членов клира, занимающих должности в религиозном сообществе или крепости). Ниже этих чинов находились остальные члены клира, в совокупности именуемые Продавцы Смерти и носившие общий титул Убивающая Рука.
Городские храмы, посвященные Лорду Убийства, обычно были темными спартанского вида подземельями, расположенными под городскими улицами, иногда украшенными мозаикой или скульптурами, изображавшими жестокую смерть. В большинстве из них было несколько комнат с опознавательными знаками, взятыми с тел убитых жертв, и большие склепы, заполненные телами последних жертв, которые нельзя было оставлять на месте после убийства. Обитатели таких склепов часто непокойны. Сельские святые места были обычно примитивными часовнями, расположенными на вершинах курганов, с испачканными кровью жертвенными алтарями. Обычно на земле вокруг алтаря лежало кольцо камней, вырезанных наподобие слезинок, окружающих череп.
Догма: Баалиты верили (на свой нездоровый и искаженный манер), что каждое совершенное убийство усиливает священность Баала. В результате они рассматривали убийство как долг и удовольствие. От Баалитов требовалось встречаться со смертью один раз каждую декаду, в самый темный период в сердце ночи. Находясь в заключении или при других вынужденных обстоятельствах, делающих это невозможным, они должны затем убить дважды за каждую пропущенную смерть. В соответствии с наставлением Лорда Убийства, Баалиты старались убедиться, что перед смертью жертва понимает, кто убивает ее, и что ее смерть совершается во имя Баала.
Неофитов Баала наставляли следующим образом: «Заставь всех бояться Баала. Пусть твое убийство будет особенно изысканным и наводящим ужас, или покажется очень легким тем, кто видит его, чтобы они были напуганы и пришли в ужас. Говорите людям, что золото, пожертвованное церкви, может убедить Лорда Убийства присмотреть за ними сегодня.»
Повседневная деятельность: Хотя Баал поощрял также стремление к личному богатству и удовлетворению страстей, в основном Баалиты проводили свои ночи, совершая убийства, а свои дни – готовясь к убийству (добывая или подготавливая оружие, путешествуя в нужные места, молясь Баалу об успехе, отдыхая под охраной, чтобы к темному времени полностью пробудиться, тренируясь, молясь о заклинаниях и т.п.). Многие служили как ассасины, охотники за головами и наемники, или состояли в организованных братствах мужчин и женщин подобных профессий.
Жрецы Баала наслаждались убийством ради своих целей, но старались не убивать неразборчиво. Много времени и дум посвящалось планированию не только темных деяний, но и вовлечения в убийство той или иной личности. Церковь старалась уничтожить всех конкурентов и тех, кто противостоял ей, чтобы главенствовать, но старалась также обогатиться, устрашая простых людей, чтобы они приносили Баалитам деньги и ценности, и заботились, чтобы экономически и социально важные личности оставались невредимы. Великие Примасы проводили много времени, планируя стратегию манипулирования соседними правителями, обитателями и организациями с помощью смертей и поведения, угодного Баалу.
Священные дни/важные церемонии: Основной ритуал Баала, разумеется, акт убийства, во время которого жрец произносил нараспев: «Баал ждет тебя, Баал принимает тебя, никто не уйдет от Баала», при необходимости повторяя несколько раз. После каждого убийства жрец Баала рисовал на теле жертвы ее же кровью знак Баала и размазывал кровь по своим рукам, откуда она сразу исчезала, если церемония была выполнена правильно.
Жрецы также молились Баалу, впадая в сонный транс (в храме, это делалось массово, во время формальной церемонии, известной как Проводы Дня), и тогда, когда они отправлялись на убийство. Сверх того каждое повышение в иерархии жрецов сопровождалось торжественным приватным ритуалом, во время которого возвысившийся жрец выходил из храма, чтобы вернуться только после убийства, совершенного голыми руками. Подробности убийства сообщались только старшему жрецу, и если знамения казались благоприятными, новый ранг передавался церковным ритуалом, совершавшимся со всеми церемониальными регалиями всем клиром храма, во время которого приносилась живая жертва Баалу. Говорят, что старшие жрецы обладали сверхъестественной способностью распознавать ложь об этом ритуале и жестоко карали тех, кто приносил фальшивый отчет.
Мирские поклонники Баала (не жрецы) должны были молиться Баалу об ограниченной безопасности «под его присмотром», когда отправлялись в путешествие или навстречу известной опасности. Они также должны были молиться, принося золото Баалитам (чтобы убедиться, что Лорд Убийства принял их дар), или когда насильственная смерть случалась поблизости от них или с кем-то имеющим к ним отношение.
Единственный календарный ритуал церкви Баал совершался во время Праздника Луны, когда вспоминали покойных членов культа, и Баалиты прославляли особенно важные или эффектные убийства, пересказывая истории об этих деяниях. Одна из самых «великолепных» кровавых историй, часто рассказывавшихся, это один из подвигов известного жреца-мага Утаедеола Орошенного Кровью. Это совершенное им убийство предупрежденного и охраняемого короля Самита Тетирского.
Утаедеол телепортировался и появился в воздухе перед восседавшим на пегасе дворцовым стражником, убил человека и, силой направив его пегаса вниз, навстречу смерти, вломился через застекленную крышу в тронный зал. Утаедеол спрыгнул с пегаса, когда лучники короля осыпали его стрелами, и направил приготовленное магическое средство в глаз сторожевому черному дракону короля. Он убил великого дракона собственным секретным заклинанием *уничтожающий кулак* (имеющим небольшой локализованный эффект *дезинтеграции*) и бросил его непроизвольный предсмертный выдох через зал, проскользнув вдоль потока кислоты, защищенный своей зачарованной броней.
Когда броня почернела, рассыпалась и свалилась, Утаедеол бросил заклинание, которое отправило все стрелы в комнате, даже те, которыми еще не стреляли, кучно в полет. Затем он прыгнул к королю, чтобы встретиться с ним

один на один с единственным своим кинжалом против широкого меча Самита. Говорят, что Утаедеол убил каждого стражника, вставшего против него, пока он резал кожу несчастного короля в сотнях мест, потом он бросил заклинание, которое вынудило несчастного короля к настоящему танцу смерти, пока он не упал замертво от потери крови.
Затем жрец-маг бросил два заклинания-ловушки и телепортировался прочь. Первой ловушкой был *град метеоров*, который активировался, когда в тронном зале было брошено следующее заклинание. Он убил четырех видных придворных волшебников. Второй был *барьер клинков*, предназначенный появиться, когда следующее существо королевской крови войдет в тронный зал. Он убил двух старших сыновей короля.
Основные центры поклонения: Башня Быстрой Смерти возле Тиратуроса в Тае, где Примас Омрант Цулкид управлял крепостью, полной обученных убийц с благословения (и с финансовой поддержкой) Красных Волшебников – один из немногих в Королевствах храмов, остававшихся полностью посвященных Баалу до года Пивной Кружки (1370 ЛД), когда в конце концов здесь формально стали поклоняться Сирику (до того Сирик поддерживал заклинания жрецов во имя Баала). Красные Волшебники часто нанимают профессионалов из Башни для миссий во славу Тая (и, конечно, Баала – то есть Сирика).
Дочерние ордена: Члены клира Баала финансировали бессчетные братства ассасинов и воров Королевств. Самыми приметными из них были Воры Тени в Амне и Цитадель Ассасинов в горах Галена (и те и другие все еще существуют, хотя Баала уже нет). Хотя истинные ассасины Королевств были уничтожены, и Баал убит, созданные во имя его гильдии продолжают нести наследие убийств и смерти, как развлечение, если не призвание. Эти организации все еще платят ритуальную дань Лорду Убийства, так же, как и его преемнику Сирику, и объединяют злых воинов, волшебников, жрецов и мошенников, которые выбрали дорогу ассасинов. Все особые жрецы Баала принадлежали к обществу, называемому Братство Острого Удара.
Одежды Жрецов: Независимо от ранга и пола все Баалины носили полные церемониальные мантии и капюшоны темно-пурпурные или черные, с темно-фиолетовыми полосами, случайного размера, формы и расположения. Подкладка капюшонов и одеяний всегда была интенсивно черного цвета, а лицо закрывала черная вуаль, чтобы для постороннего наблюдателя капюшон казался пустым. Жрецы высокого ранга иногда добавляли к этому костюму алый шарф, чтобы их легче было узнать во время ритуалов, проходивших при тусклом освещении. Церемониальные кинжалы с резными клинками (обычные кинжалы, за исключением их формы) носили на поясе, но только Великие Примасы, Примасы и члены братства Острого Удара применяли их в бою или для убийства; все остальные Баалиты использовали их только для ритуалов.
Дорожная одежда: В походах или при выполнении обязанности стражей Баалиты носили полную броню, лучшую, которую могли достать, или которая была разрешена. Обычно ее дополняли черные накидки и черные рейтузы.

ОСОБЫЕ ЖРЕЦЫ (Ловчие Смерти)
ТРЕБОВАНИЯ: сложение 12 мудрость 14.
ПЕРВИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: сложение, мудрость.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ: ЗЗ.
ОРУЖИЕ: Любое тупое и колющее оружие (все типа В, типа Р и типа В/Р).
БРОНЯ: все виды брони до и включая кольчужную броню, нет щитов.
БОЛЬШИЕ СФЕРЫ: Общая, астрал, очарование, битва, элементы, исцеление, закон, некромантия, вызывание.
МАЛЫЕ СФЕРЫ: Создание, прорицание, стража, время.
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ: Те же, что и у клириков.
ТРЕБУЕМЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: охота, церемониальный кинжал.
БОНУСНЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: чтение следов.
С вероятностью ½% на уровень любой физический удар, который Ловчий Смерти наносит церемониальным кинжалом существу размером с человека и меньше, оказывает огромное разрушительное воздействие (фатальное или почти фатальное). Единицы жизни жертвы немедленно уменьшаются до 0 (независимо от того, работает ли опциональное правило смерть при -10 е.ж.) или до количества, показывающего нормальный урон от удара с учетом всех бонусов и штрафов, смотря что меньше.
На 7-м уровне Ловчий Смерти может читать *палец смерти* (как заклинание волшебника 7–го уровня), раз в месяц.
На 10-м уровне Ловчий Смерти получает способность *обходить планы*. Обход планов подразумевает путешествие Ловчего Смерти сквозь планы в Геенну на территорию Баала а затем возвращение на Первичный Материальный План в назначенное место. В общем, каждые 10 футов, пройденные в Геенне, соответствуют примерно миле на Первичном Материальном Плане. Направление в Геенне не имеет значения, поскольку воля Баала и намерения путника определяют, где он выйдет назад. Обход планов занимает ход, чтобы подготовиться к движению по Геенне и ход на возвращение, плюс время путешествия в Геенне. Такой способ путешествия на 100% надежен при обычных обстоятельствах, но он не может пробивать магические щиты, места, освященные богами, антимагические территории и территории, недостижимые с внешних планов. Обходящие планы Ловчие Смерти не защищены, пока находятся в Геенне, поскольку Баал считает, что те, кто может перенестись на его родной план, способны и защитить себя. Ловчие Смерти могут брать с собой одного человека на каждые два уровня выше 1-=го уровня.
На 11-м Ловчий Смерти может призвать *воздушного слугу* (как заклинание жреца 6-го уровня *воздушный слуга*). Этот слуга будет сражаться за Ловчего Смерти (несмотря на обычные ограничения заклинания) и может

действовать как маг-ассасин. Можно призвать только одного *воздушного слугу* в месяц и можно контролировать только одного одновременно.

ЗАКЛИНАНИЯ БААЛА

2-й уровень
Впечатление (трансмутация) - *Обратимое*
СФЕРА Очарование
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ 1 час/уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 1 раунд
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ одно указанное существо
СПАСБРОСОК нейтрализует
Это заклинание жрецы Баала используют из-за окружающей их ауры смерти. *Впечатление* замещает все негативные эмоции, которые цель испытывает к заклинателю, на противоположные позитивные эмоции, если жертва проваливает спасбросок. Неприязнь сменяется притяжением, ненависть превращается в любовь и т.д. Заклинание также временно увеличивает харизму персонажа на 1d4+2 единицы на время, пока цель находится под воздействием заклинания, чтобы реакция цели и верность ее заклинателю выглядела более позитивной и полезной. Обратное этому заклинание, *пренебрежение*, замещает все позитивные чувства, которые цель испытывает к указанному существу (которым может быть и заклинатель, если он действительно хочет вызвать у кого-то отрицательные чувства) противоположными отрицательными чувствами. Оно также временно понижает харизму названного существа на 1d4+2 единицы на время, пока цель находится под воздействием заклинания, чтобы реакция цели и верность ее заклинателю выглядела более негативной и враждебной.
В любом случае спасбросок против этого заклинания получает модификатор от +1 до +5 (по решению ДМ), если эмоции, которые нужно изменить, особенно сильны. Таким образом его проще использовать для развлечения, чтобы назначить встречу служанке из бара (которая в любом случае склонна доставить удовольствие клиентам), чем изменить чувства врага.
Материальный компонент этого заклинания – священный символ жреца.

3-й уровень
Разложение (трансмутация)
СФЕРА Время
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ постоянно
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 1 раунд
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ один кубический фут/уровень
СПАСБРОСОК особый
Это заклинание усиливает старение любого предмета. Оно не действует на живых существ. За каждый прошедший час объект стареет на день. Равным образом любое изнашивание и деформация происходят в 12 раз быстрее. Когда проходит соответствующее количество времени, большинство объектов ломаются, ржавеют или портятся, рассыпаются в прах или другим образом становятся бесполезными. Успешное заклинание *развеять магию* останавливает ускоренный процесс разложения и возвращает предмет в нормальное состояние, но уже свершившееся старение остается неизменным.
Обычные предметы не совершают спасбросков против этого заклинания. Магические предметы получают спасбросок против заклинания; они должны сделать успешный спасбросок предмета от молнии со штрафом -2 или подвергнуться действию заклинания. Артефакты и реликвии не подвержены действию заклинания. Что бы воздействовать на предмет, который кто-то держит или носит на себе, заклинатель должен сделать успешный бросок атаки рукой.
Материальный компонент этого заклинания – священный символ жреца.

5-й уровень
Рана (некромантия)
СФЕРА некромантия
РАССТОЯНИЕ 120 ярдов
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ постоянно
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 5
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ одно указанное существо
СПАСБРОСОК нейтрализация

Версия заклинания *нанести серьезные раны*, это заклинание наносит 2d8+1 единиц урона. Если жертва успешно совершает спасбросок против заклинаний, весь урон нейтрализуется.

ЧОНТЕЯ
(Великая Мать, Богиня Зерна, Золотая Богиня, Та, что Образует Все)

Великое божество Элизиума, нейтральная добрая

ПОРТФЕЛЬ	сельское хозяйство, растения, выращиваемые людьми, фермеры, сады, лето.
ПСЕВДОНИМЫ	Мать-Земля (Муншаэ). Джаннат, Парулук (среди людей Великого Ледника), Балла (Рашемен)
ВЛАДЕНИЯ	Эрония/Сад Великой Матери
ВЫШЕСТОЯЩИЕ	нет.
СОЮЗНИКИ	Латандер, Сильванус, Элдат, Миеликки, Шиаллия, Селюн, Луру Единорог.
ВРАГИ	Талос и боги гнева (Ауриль, Умберли и Малар), Талона, Моандер (сейчас мертв), Бэйн (сейчас мертв), Баал (сейчас мертв), Миркул (сейчас мертв).
СИМВОЛ	распускающийся цветок, окруженный солнечеыми лучами или (раньше) снопами золотой пшеницы на зеленом поле.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВЕРУЮЩИХ	ЗН, Н, ХН, ЗД, НД, ХД.

Чонтея редко является смертным, хотя большинство преданных верующих иногда видят ее улыбающееся лицо в своих снах. Ее рука заметна в любом месте, где люди что-то выращивают. Это не та богиня, которая требует зрелищ и пышных церемоний, скорее она поощряет верующих к скромным актам преданности. Она безмерно популярна среди садовников, фермеров и простых людей многих народов. С ее благословения большая часть Фаеруна процветает. Она мудра и спокойна, хотя и не пассивна, и не склонна к торопливым действиям. Кроме божественных связей, перечисленных выше, у нее сердечные отношения с Темпусом и дружеское соперничество с Гондом. Между Латандером и Чонтеей столетиями тянется то прекращающийся, то возобновляющийся роман (сейчас действующий), но их отношения всегда добрые.

У Чонтеи особые отношения с людьми островов Муншаэ, места, которому она посвятила часть своей сущности, известную как Мать-Земля, чтобы особо наблюдать за ним. Мать-Земля – более примитивная сторона Чонтеи, которая представляет сущность богини в давнем прошлом, более дикую и нейтральную. На Муншаэ она часто использует трех агентов, которых называют ее Детьми: Левиафана, огромного кита, который охраняет воды Муншаэ, Камеринна, огромного самца-единорога, короля леса, и Стаю, группу жутких волков, объединенных в единую, неодолимую орду, служащую богине. Годами отсутствуя на Муншаэ, эти дети в последнее время были замечены в глуши и в море.

АВАТАР ЧОНТЕИ (друид 40, жрец 20)

Чонтею описывают, как приятную женщину средних лет с белыми волосами, умудренную опытом долгой хорошо прожитой жизни. Она женственно красива и крепко сложена, с загорелой коричневой кожей. Обычно она закутана в белую мантию из лучшего льна или тяжелого шелка, перехваченную поясом, расшитым всеми видами растений. Листья, лозы и цветы обвивают ее волосы и тело, даже кажется, что некоторые растут из ее головы. Она использует заклинания жрецов из всех сфер.

AC -6; Mv 15; HP 197; THAC0 -6; #AT 1.
Dmg 1d10+9 (+9 Сила)
MR 80%; SZ L (10 футов)
Str 20; Dex 19; Con 25; Int 22; Wis 25; Cha 25
Spell P 17/16/16/15/15/14/12
Saves PPDM 2, RSW 6, PP 5, BW 8, SP 7

Особая атака/защита: Прикосновение Чонтеи обладает силой исцелять болезни и бесплодие, даровать жизнь и плодовитость. Своим прикосновением она может также превратить врагов, которые нападают на нее, в шаркающие кучи или треантов, если они не сделают успешный спасбросок против изменения формы. Чаще она предпочитает игнорировать раны, чем атаковать в ответ. Из ее ран вместо крови течет живительная *пресная вода* или цветочное вино. Обычные животные и их гигантские аналоги отказываются причинять ей урон и немедленно выполняют ее приказы. Ее не может ранить никакое растение или грибок, сознательно или нечаянно, и ей не наносят вред атаки, связанные с растениями и грибками, ее нельзя отравить, заставить превратиться в то, во что она не желает превращаться, или воздействовать на нее атаками или заклинаниями, связанными с землей и водой.

ДРУГИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ

Чонтея часто появляется как цветок, в месте, где его не было или не должно быть, причем его росток, побег и цветение сменяют друг друга с молниеносной скоростью. Такой цветок может появиться просто как знак одобрения богини или как положительный ответ на заданный в молитве вопрос. Появление такого цветка может

сопровождаться также появлением семян, садовых инструментов или полезных растений и трав. Ее цветок также отмечает место между растениями, где есть проход, дверь, или другое искомое место.
Иногда Чонтея использует спрайтов, домовых, огненные звезды и духов-посланцев, чтобы передать свою волю. Эти духи-посланцы принимают облик жаворонков, малиновок, красных куропаток, говорящих деревьев или пятнышек света, танцующих в воздухе. Они редко появляются среди смертных, но обычны в Саду Великой Матери, владении Чонтеи.

БЕГ ЕДИНОРОГА

Барды и мудрецы рассказывают, что источник реки Бег Единорога на самом деле – Источник Жизни и Колыбель Плодородия. Каждая естественная раса, как говорят, появилась на Ториле из лона Чонтеи у истока реки, а затем спустилась вдоль Бега Единорога во внешний мир. Некоторые говорят, что у истока живет дочь Чонтеи, чтобы провожать новорожденных в мир, тогда как другие утверждают, что этим занимается Шиаллия.
Независимо от истины, учения эльфов, корредов и хальфлингов согласны в том, что Бег Единорога посвящен жизни и является местом исключительной чистоты. В результате у всех трех рас существует строгое табу на дальние путешествия вверх по реке, поскольку если река когда-нибудь высохнет, новые расы не родятся больше на Ториле.

ЦЕРКОВЬ

КЛИР	клирики, друиды, мистики, монахи, шаманы
МИРОВОЗЗРЕНИЕ КЛИРА	ЗН, Н, ХН, ЗД, НД, ХД
ОБРАЩЕНИЕ НЕЖИТИ	клирики, шаманы – если добрые
КОМАНДОВАНИЕ НЕЖИТЬЮ	шаманы – если нейтральные

Все клирики, друиды, мистики, монахи и шаманы Чонтеи получают религию как бонусную не-оружейную специализацию. Клирики, мистики и шаманы Чонтеи обладают иммунитетом к ядам из растений или грибов. Клирики не могут использовать заклинания из сферы элементов огня, хотя обладают доступом ко всем другим сферам. Клириков и шаманов поощряют брать не оружейную специализацию в знании трав и получить не оружейную специализацию в сельском хозяйстве в качестве бонуса.
Жрецы Чонтеи могут быть представителями любой расы, если они чувствуют глубокую любовь к земле и признают естественные пути и равновесие, понимая, что люди и разумная жизнь – это часть текущей серии цикла. Они обычно бывают садовниками и фермерами по специальности, и растущее восхищение красотой растений приводит их в конце концов к почитанию, Той, что Образует Все.
Клир Чонтеи называет ее Наша Мать или Всеобщая Мать. Они знают, что она очень могущественна и миролюбива – и, как она, стараются быть спокойными и терпеливыми на своем пути. Многие члены ее клира – женщины. В поселениях, где они живут, они известны своей мудростью и своей готовностью запросто, без платы и обязательств, засучить рукава и взяться за любую сельскохозяйственную работу, которая должна быть сделана, особенно если фермер болен или ранен.
Хотя у культа Чонтеи есть большие впечатляющие храмы и часовни, в амбарах которых лежит достаточно пищи, чтобы изобильно накормить всю округу, основу культа Матери Земли составляют маленькие сельские храмы. Часто это пещеры для хранения зерна возле чистых источников. Поклонение Чонтее также совершается на открытых полях и в рощах друидов.
У церкви Чонтеи два крыла: обычные клирики, которые служат верующим в городах, поселках и заселенных местах, и друиды, которые работают в удаленных районах. С успехом городских жрецов друиды уходят все дальше и дальше в поле. Отношения между друидами, которые называют себя «истинными клириками Чонтеи», и более цивилизованными клириками сердечные, но иногда натянутые. Друиды издавна почитали Чонтею и считают появившихся позже городских последователей выскочками. Более цивилизованные жрецы, в свою очередь, чувствуют, что дни друидов прошли, и хотя друиды все еще полезны в глухих местах, растущим государствам нужен новый, организованный профессиональный культ, контролируемый наиболее разумными и рациональными клириками. Процентное соотношение клириков и друидов в церкви примерно 40% клириков и 50% друидов. Мистики и шаманы, которые держатся в стороне от обоих направлений церкви и подчиняются только самой богине, вместе составляют только 5% клира, и монахи, которые всегда примыкают к какому-то определенному храму или лидеру рощи друидов, составляют оставшиеся 5%.
Жрецы Чонтеи носят следующие титулы (в восходящем порядке): Близкий, Бдительный Брат/Сестра Земли, Истинно Видящий, Господин/Госпожа Урожая, Высокий Господин/Госпожа Урожая и Онум.
Догма: Культ Чонтеи посвящен питанию и росту. В ее учении постоянно встречаются сельскохозяйственные поговорки и фермерские притчи. Посев и жатва, вечный цикл – основа культа Чонтеи. Разрушение ради самого разрушения и потребление без восстановления вызывают проклятие церкви. Жрецы Чонтеи призваны питать, заботиться и растить везде, где это возможно: защищать деревья и растения и спасать их семена, чтобы уничтоженное могло быть восстановлено; следить за плодородием земли, не вмешиваясь в людскую плодовитость; и избегать огня.
Повседневная деятельность: Жрецы Чонтеи призваны изучать – и передавать другим, как членам клира, так и мирянам – все, что возможно, о садоводстве, лечебных травах, видах растений и растительных ядах, а также побуждать все цивилизованные народы улучшать качество земли пересадкой, удобрениями и ирригацией, а не просто поверхностно вскапывать ее, собирать то, что она может дать, и идти дальше. Они пересаживают деревья

там, где оказываются, вырывают сорняки, которые душат зерновые растения, и перемешивают растения вновь с почвой. Они стараются, чтобы не прошло ни дня, когда бы они не помогли чему-то живому расти и процветать.
Членов клира Чонтеи поощряют действовать против растительных болезней, куда бы они ни пришли. Они часто работают у неверующих, помогая им сжечь больные растения или тела павшего от эпидемии скота. Они бдительно следят за такими вспышками. Жрецы Чонтеи не любят работать с огнем, но им не запрещено применять не магический огонь.
Чонтея поощряет своих последователей предлагать пищу странникам и тем, кто в нужде, свободно делясь дарами земли. Говорят также, что деньги, пожертвованные одному из ее храмов, вернутся дарителю десятикратно. Верующие должны посадить как минимум одно семя или побег в декаду, преданно заботиться о нем как можно дольше, и увидеть, что их собственные отходы всегда возвращаются в почву, чтобы питать новую жизнь. Все излишки семян нужно приносить в храм богини, для раздачи менее удачливым.
Священные дни/важные церемонии: В начале каждого дня нужно шепотом произнести благодарность Чонтее за продолжающуюся жизнь и обернуться с молитвой к восходящему солнцу, откуда (как верят Чонтеанцы) Великая Мать посылает свою силу. Молитву Великой Матери следует творить везде, где что-то сажается, но может совершаться, когда у верующих появляется желание сделать это при виде красоты природы вокруг них, на которую их поощряют обращать внимание. Молитву Золотой Богине лучше всего совершать на свежевспаханной земле, ферме или в саду, в крайнем случае у источника или места, где есть вода. Чонтея больше слушает тех, кто обогащает землю, так что перед молитвой многие жрецы зарывают отходы, убирают мусор или сажают семена.
Немногие церемонии культа попадают на определенное время. Чонтеанцы считают, что если провести первую брачную ночь на свежевспаханном поле, это гарантирует плодовитость в браке. Гринграсс – праздник плодородия, где поощряется вольное поведение и изобилие еды и питья. Более строгие Высокие Молитвы Урожая прославляют изобилие, которое Чонтея дарует поселению, и в каждом поселении проходят в свое время, совпадая с реальным сбором урожая зерна, а не с календарным днем Хайхарвестида.
Основные центры поклонения: Золотые Поля, обширное обнесенное стеной аббатство и фермерские угодья к востоку и северу от Уотердипа – нынешняя гордость Чонтеи. Говорят, что богине доставляет удовольствие поселение из более 5000 верующих, которое занимает более 20 квадратных миль прилегающих земель и отдельными участками на берегах Дессарина. Самый крупный проект, предпринятый поклонниками Чонтеи – Амбар Севера.
Золотые Поля потеснили старый Дом Урожая в центральном Амне с позиции самого значительного центра поклонения Чонтее, но декоративные сада, созданные Сестрами Дома (там служат только женщины) остаются непревзойденными во всех Королевствах. Но этому меньшему храму Чонтеи приходится конкурировать даже за второе место с почти идеально организованным Аббатством Золотого Снопа в Мистлдэйле, которое служит окружающим землям с очевидным умением и усердием.
Дочерние ордена: Ни в коем случае не будучи беззащитной, церковь Чонтеи не имеет рыцарских или военных орденов. Ее храмы и часовни охраняют обычно члены клира.
Одежды Жрецов: Жрецы высокого ранга всех видов на службе Чонтеи выбирают белые или солнечно-желтые церемониальные одежды, отделанные темно-зеленым, и используют посохи, отполированные долгим использованием, но в остальном выглядящие естественно. Некоторые такие посохи зачарованы на очищение или побуждение к росту того, чего они касаются.
Дорожная одежда: Клирики, монахи и шаманы Чонтеи большую часть времени одеваются просто и без претензий. Они предпочитают земляные оттенки зеленого и коричневого. Друиды носят простые коричневые робы, высокий ранг отмечается только поясом, расшитым золотой нитью, или другим подобным драгоценным украшением. Городские клирики, в свою очередь, носят открытые спереди коричневые плащи с более стандартной одеждой, такой как туники и штаны. Мистики носят повседневные одежды или робы ярко-зеленого, желтого, рыжеватого или коричневого цвета.

ОСОБЫЕ ЖРЕЦЫ (Друиды)
ТРЕБОВАНИЯ: мудрость 12, харизма 15.
ПЕРВИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: мудрость, харизма.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ: Н.
ОРУЖИЕ: дубина, серп, дротики, копье, кинжал, скимитар, праща, посох.
БРОНЯ: стеганая, кожаная или из шкур, и деревянный, костяной или другой не металлический щит.
БОЛЬШИЕ СФЕРЫ: Общая, животные, элементы, исцеление, растения, защита, время, варды, погода.
МАЛЫЕ СФЕРЫ: прорицание, путешествия.
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ: как у друидов.
ТРЕБУЕМЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: сельское хозяйство, знание трав.
БОНУСНЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: выживание (выбрать тип), современные языки (выбрать два из: домовых, дриад, эльфов, корредов, нимф, пегасов, пикси, сатиров, спрайтов, сильфов, треантов, единорогов).
Все особые жрецы Чонтеи – друиды. Их способности и свойства полностью описаны в Настольной Книге Игрока.

ЗАКЛИНАНИЯ ЧОНТЕИ

2-й уровень

Милость Богини (трансмутация, восстановление/вызов)
СФЕРА Растения
РАССТОЯНИЕ прикосновение
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ постоянно
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 5
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ 2 растения, овоща или фрукта на уровень
СПАСБРОСОК нет

Это заклинание дарует постоянное плодородие растению или удваивает урожай с уже взрослых посаженных растений. Например, сорванные фрукты в корзине становятся в два раза больше своего обычного размера, если бросить на них это заклинание. Испорченные, больные или отравленные растения полностью восстанавливаются этим заклинанием, но растения, от природы опасные для людей, не меняют своей сущности. Растения под действием заклинания кажется излучают жизнь и благость, а их существенное увеличение в размерах может сломать контейнеры, если избранные продукты достаточно тверды. Например огурцы могут разорвать ящик или бочку, но помидоры скорее лопнут сами. Это заклинание действует на растение, овощ или фрукт только один раз. Повторно брошенное заклинание не эффективно.

3-й уровень
Призрачный Плуг (восстановление/вызов)
СФЕРА Элемент Земли
РАССТОЯНИЕ 10 ярдов/уровень
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ постоянно
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 6
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ особая
СПАСБРОСОК особый

Это заклинание прокладывает в земле глубокую борозду по прямой линии, указанной заклинателем, которая простирается от его ног (или из-под него, если читающий заклинание не касается земли) на расстояние 20 футов на уровень. Борозда останавливается, когда сталкивается с твердой почвой, и не появляется вообще, если намеченный путь проходит по твердой почве. Тогда земля соприкасается с активным или латентным двеомером, который вызывает блестящий малиновый *волшебный огонь* на 1d4+1 раунда.

Если использовать заклинание как оружие, оно сбрасывает все существа, стоящие на земле, на которой открывается борозда, нанося им при падении 1d4 единиц урона. Успешный спасбросок против заклинания приводит к тому, что они получают только половину урона. Попавшим под действие заклинания существам необходимо совершить успешные спасброски против падения для всех стеклянных и хрустальных предметов, которые они носят с собой, иначе предметы разобьются. Существа, зарывшиеся в землю или прячущиеся в норах, получают 4d4 единицы урона при контакте с *призрачным плугом* и не имеют возможности сделать спасбросок. Если плуг налетает на стену, он останавливается, но бьет стену, как баран.

4-й уровень
Травяное Копье (трансмутация)
СФЕРА Элемент Земли
РАССТОЯНИЕ 10 ярдов/уровень
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ постоянно
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 6
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ особая
СПАСБРОСОК особый

Это заклинание превращает одно целое растение на уровень жреца в живое летающее копье, которое летит в атаку, куда укажет прочитавший заклинание. Превращенное растение может быть любого вида, от клубка мха или лишайника до высоких деревьев, но оно должно быть живым, чтобы заклинание сработало. Растения уничтожаются заклинанием. Копья могут действовать только в пределах действия заклинания и летят с рейтингом движения 27 (А).

Когда летающие копья достигают своей цели, они бьют с THAC0 8, нанося 3d4 единицы урона каждое. Они чахнут и умирают, если их цель убита или кончено действие заклинания, в зависимости от того, какая опция выбрана во время чтения заклинания. В остальном они движутся и бьют свою цель один раза за раунд без какого-либо контроля со стороны заклинателя, который может прочесть другое заклинание или заняться другими делами, что не повлияет на *травяные копья*. Копья продолжают классифицироваться как живые растения до конца действия заклинания, и на них можно воздействовать магией, которая действует на растения. Они считаются магическим оружием +1, когда дело касается существ, которых можно поразить только магическим оружием.

Материальные компоненты для этого заклинания – растения. Отметим, что если поблизости недостаточно растений, заклинатель не сможет создать максимальное количество копий, разрешенное заклинанием.

7-й уровень

Призвать элементаля природы (заклятие/призыв)

СФЕРА	Элемент Земли, Воды, Огня, Воздуха; растения; призыв
РАССТОЯНИЕ	100 ярдов
КОМПОНЕНТЫ	В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	особая или 24 часа.
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	1 ход
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	1 миля
СПАСБРОСОК	нет

При чтении этого заклинания заклинатель устанавливает прямую связь с Чонтеей, и часть ее сущности образует элементаля природы (описан в Руинах Жентил Кип) из нецивилизованных и некультивированных частей окружения читающего заклинание. Заклинание осознанно даруется Чонтеей членам ее клира после тщательной оценки урона, которое оно нанесет при использовании. Единственная церковь, которая использует параллельную форму этого заклинания – церковь Риллифана Раллитила, а он отказывал в его использовании уже столетие.

Кроме случаев, когда уровень читающего заклинание 17 и выше, она или он должен сделать спасбросок против дыхательного оружия. Если спасбросок не удается, заклинатель обеспечивает духовную часть сущности элементаля (он состоит из огня, воды, воздуха, земли и духа) и покидает Первичный Материальный План, когда элементаль исчезает с окончанием действия заклинания. Тогда читающий заклинание умирает, но его тело остается невредимым (странно, что не восстанавливается, в отличие от окружения) и может быть воскрешено или восстановлено.

Жрец должен быть выше 17-го уровня, чтобы записать заклинание в свиток, и тогда тот, кто имеет отношение к природе (друиды, клирики и специальные жрецы природных божеств и рейнджеры выше 6-го уровня), может прочесть свиток. При чтении свитка читающему не нужно делать спасбросок.

Элементали природы призываются, чтобы вернуть зону действия заклинания в некультивированное состояние. Все признаки цивилизации и все люди и гуманоиды в зоне действия уничтожаются. Единственные, кто не подвержен действию элементаля, это сам читающий заклинание и 10 человек на уровень читающего в радиусе 100 ярдов, указанные во время чтения заклинания. Элементаль растворяется в окружающих его компонентах, когда очищена территория радиусом в 1 милю или по прошествии 24 часов со времени вызова.

В отличие от других элементалей элементаля природы нельзя контролировать. Их обязанности и территория, на которой они их выполняют, определяются при чтении заклинания. Если территория, на которой вызван элементаль природы, не имеет признаков цивилизации, элементаль исчезает. На элементалей природы не действуют заклинания *защиты от зла* и ему подобные, предназначенные сдерживать экстрапланарных существ.

Материальные компоненты для данного заклинания – горящий ладан, мягкая глина, сера, фосфор, вода, песок и должным образом освященный священный символ.

Очищение святого места (отрицание, трансмутация)

СФЕРА	общая, солнце, растения
РАССТОЯНИЕ	особое
КОМПОНЕНТЫ	В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	постоянно.
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	от рассвета до заката
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	одно осквернённое святое место
СПАСБРОСОК	нет

Заклинание было разработано в древние времена друидами Матери Земли на островах Муншаэ как вариант заклинания *солнечный луч*. Давно забытое, оно было вновь открыто благодаря усилиям волшебника Фламстреда и друидов Муншаэ после уничтожения расцветающего культа Бэйна небольшим отрядомс Арфистов спустя несколько лет после Времени Бед. Друиды применяли это заклинание, чтобы ликвидировать урон, нанесенный заклинанием культистов *лунная вуаль*, но у него также есть и дополнительные силы.

Заклинание *очищение святого места* требует почти целый день, чтобы его бросить; процесс начинается на рассвете и заканчивается на закате. Его предваряет чтение *фокуса* (заклинание 4-го уровня). Базовая вероятность успеха равна уровню жреца, читающего заклинание. На каждых пятерых истинных поклонников Чонтеи любой расы, принимающих участие в ритуале столь долго, сколько они могут (весь день, или до смерти, или до полного истощения), будь то люди, эльфы, корреды или волшебные драконы, вероятность успеха заклинания по очищению осквернённого святого места увеличивается на 1%. Успешность проверяется на закате. Вероятность успеха повышается на 25%, если заклинание творится в Мидвинтер или в весеннее или осеннее равноденствие. Если оно творится в Мидсаммер, вероятность успеха увеличивается на 40%.

Если заклинание успешно, ослепительная вспышка света вырывается из земли или воды очищаемого святого места. Эта вспышка оказывает все воздействие *солнечного луча* (заклинание жрецов 7-го уровня) на любых злых существ, присутствующих в радиусе 1 мили от света, находятся ли они на земле, в воздухе или под землей. Любая оскверняющая магия, действовавшая в святом месте, как, например, *лунная вуаль*, полностью уничтожается, и любые магические свойства места, потерянные при осквернении, будут постепенно возвращаться, если верующие будут поддерживать на этом месте поклонение Чонтее.

Материальные компоненты для этого заклинания разнообразны, и их трудно раздобыть одновременно.

СИРИК
(Принц Лжи, Принц Безумия, Темное Солнце, Черное Солнце, Безумный Бог, Лорд Трех Корон)

Великое божество Пандемониума, хаотичный злой

ПОРТФЕЛЬ	убийства, раздоры, ложь, интриги, мошенничество, иллюзии.
ПСЕВДОНИМЫ	Лейра, Н'аср (Анаурох, среди бедин), Бэйн, Баал, Миркул, Сирук (среди бывших миркулитов).
ВЛАДЕНИЯ	Кокитус/Разломанный Замок.
ВЫШЕСТОЯЩИЕ	нет.
СОЮЗНИКИ	нет.
ВРАГИ	Мистра, Келемвор, Огма, Азут, Маска, Тир, Торм, Денейр, Лейра, Йахту Ксвим и многие другие.
СИМВОЛ	белый череп (без челюстной кости) на фоне темно-пурпурного или черного солнца с лучами.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВЕРУЮЩИХ	ЗН, Н, ХН, ЗЗ, НЗ, ХЗ.

Сирик – бог, рожденный событиями Времени Бед. Он получил последователей и портфели многих старых злых богов и борется, чтобы удержать их. Его могущество беспредельно, и он – один из трех величайших злых божеств в Фаеруне. Разрушение Жентил Кип и множество других бедствий Фаеруна брошено к его ногам. Стараясь увеличить собственное могущество, он создал *Сиринишад*, книгу, заколдованную так, чтобы рабски привязывать читателя к вере, что Сирик – самое важное существо мироздания, превосходящее всех прочих. Сирик сделал серьезную ошибку, прочитав собственную книгу, и сошел с ума, поверив, что он сам есть центр вселенной, и все происходит благодаря его прямому вмешательству.

Безумие Сирика принимает разные формы, включая видения и постоянный хор голосов, которые бормочут и стонут в глубине его разума. Эти голоса могут быть частью собственного расстроенного сознания Сирика или останками богов, которых Сирик убил или узурпировал их портфели.

Сирик – мелочен, страдает манией величия и абсолютно эгоистичен. Эму доставляет удовольствие дурачить и вводить в заблуждение как благонамеренных, так и испорченных индивидов, а потом раскрывать свой обман, когда они делают роковую ошибку в правосудии или предпринимают саморазрушительные действия, которые губят их жизнь. Его любимая выпивка – слезы разочаровавшихся мечтателей или брошенных любовников, которые он пьет из серебряного потира, инкрустированного крошечными рубинами в форме разбитых сердец.

Сирик ненавидит других богов, особенно Мистру и Келемвора, но верит, что они его марионетки, которых легко одурачить и победить, существующие только по его прихоти. Из-за последствий создания *Сиринишада* Сирик лишился портфеля смерти и мертвых в пользу Келемвора и портфеля тирании в пользу Йахту Ксвима, Сына Бога Бэйна.

Сирик пользуется своим новым, искаженным, постоянно меняющимся домом в Пандемониуме, Разломанным Замком (который сам он называет Замком Высочайшего Трона), как базой для своих будущих планов в Королевстве. Эти планы до сих пор выполнялись с разной степенью успеха, но Сирик верит, что результаты таковы, как объявил он – поскольку он самое могущественное существо во вселенной.

АВАТАР СИРИКА (вор 35, маг 21, жрец 20, боец 8)

Сирика редко видят в Фаеруне, и обычно он выглядит как худой человек с горящими темными глазами и белой как мел кожей, который разговаривает язвительно и саркастично, а действует двулично но с твердой целью, кроме случаев, когда он дико смеется и обсуждает курс действий сам с собой разными голосами в очевидном безумии. Он верит, что является Хозяином Всего, и часто недооценивает противников, поскольку просто не может представить, что они не падут перед ним немедленно. Он был хорошо описан одним ныне покойным очевидцем как «болтающий безумец, который тем не менее остается опасно мстительным и искусным». Он использует заклинания любых сфер или школ, но не позволяет, чтобы его аватар *воскрешал из мертвых, реинкарнировал* или *восстанавливал* кого-либо. Заклинания иллюзии/фантазма, брошенные Сириком, имеют эффект втрое сильнее чем обычно и штраф -3 к спасброскам (если разрешены спасброски).

AC -6; Mv 15; HP 204; THAC0 3; #AT 2/1.
Dmg 1d8+16 (длинный меч +3, +11 Сила, +2 специальный бонус к длинному мечу)
MR 70%; SZ L (10 футов)
Str 23; Dex 21; Con 21; Int 17; Wis 16; Cha 21
Spell P 11/11/9/8/7/5/2 W 5/5/5/5/5/4/4/4/2
Saves PPDM 2, RSW 3, PP 5, BW 7, SP 4

Особая атака/защита: Долгое время Сирик пользовался красно-розовым разумным мечом, называвшимся Убийца Богов, но сломал его после неудачи с *Сиринишадом*, и тогда выяснилось, что Убийца Богов был аватаром бога Маски. Сейчас Сирик использует *длинный меч +3* без видимого особого могущества. Сирик может изменить

свою внешность почти мгновенно, принимая образ любой личности, существа или божества. Он может прикосновением руки наслать безумие, как волшебное заклинание 5-го уровня *слабоумие*, но для его жертв не учитываются бонусы мудрости, и они должны сделать спасбросок против заклинаний со штрафом -3 чтобы избежать эффекта. Он не подвержен действию заклинаний иллюзии/фантазма или иллюзорным эффектам любого рода, но иногда он обнаруживает иллюзии, которые никто не создавал. Нежить не помогает ему и не действует против него, игнорируя его присутствие, хотя он может создавать нежить обычными способами. Аватар Сирика также обладает всеми видами атаки и защиты (в рамках вышеизложенного), какие были у аватара Лейры.

ДРУГИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ

Сирик предпочитает бродить в снах своих верующих как кровавое привидение или появляться перед своими врагами как облако ядовитого дыма, вместо того, чтобы посылать аватар. Иногда он проявляет себя, как внезапная тьма с фантомными изображениями вращающихся человеческих черепов внутри – и темный настойчивый взгляд двух черных глаз. В других случаях он посылает ночные кошмары или разнообразную нежить, чтобы отдать приказы, показать свою милость или неудовольствие. Сирик не брезгует маскировкой под другое божество, чтобы получить поклонение смертных и силу от этого поклонения.

ЦЕРКОВЬ

КЛИР	клирики, особые жрецы, священные воины.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ КЛИРА	ЗЗ, НЗ, ХЗ
ОБРАЩЕНИЕ НЕЖИТИ	особые жрецы
КОМАНДОВАНИЕ НЕЖИТЬЮ	клирики, особые жрецы

Все клирики, особые жрецы и священные воины Сирика получают религию как бонусную не-оружейную специализацию.

Культ Сирика набирает влияние и сохраняет силу в любом месте, где планируется зло, и какое-то существо пытается навязать свою волю другим. Самые преданные поклонники Сирика – молодые люди со злым мировоззрением, ищущие свой путь в нестабильном мире и старающиеся заполучить все возможное могущество. Он также привлекает к поклонению почти всех, кто зарабатывает убийствами, хотя большинство из них – новички в этой профессии, учитывая гибель всех ассасинов Фаеруна во Время Бед.

Церковь Сирика десять лет росла и укреплялась до событий, доведших их бога до сумасшествия. Церковь приняла огромное количество поклонников Бэйна, Баала и Миркула, и даже открытие исчезновения Лейры (которое все еще замалчивается) привело к пополнению их рядов.

Истинные жрецы Темного Солнца Сирика («Присягнувшие», как они себя называют) немногочисленны, но их число растет. Сирик также все еще дарует заклинания некоторым жрецам богов, чье место он занял после Времени Бед, пытаясь поддержать их силу достаточно долго, чтобы обратить их. Эта стратегия хорошо сработала для клириков Бала и Миркула, которые почти все обратились перед недавним разрушением Жентил Кип, вновь потрясшим пантеон Фаеруна. Жрецы-бэйниты были упрямы, и церковь Сирика решила эту проблему в Жентил Кип путем чистки, названной Смерть Бэйна, в результате которой все бэйниты Жентил Кип погибли или вынуждены были обратиться (что загнало всех выживших в подполье).

Такая тактика чисток стало применяться по всему Фаеруну, когда пал Жентил Кип и Келемвор и Йахту Ксвим внезапно оказались в пантеоне Фаеруна. После этого большинство бывших жрецов Миркула обратилось к Келемвору, а почти все необращенные жрецы Бэйна – к Ксвиму. Расцвели внутренние междоусобицы и раздоры между интегрированными жрецами Миркула, Баала и Бэйна и истинными жрецами Сирика (теми, кто присоединился к церкви после вознесения Сирика), поскольку все амбициозные и безжалостные члены клира хотели добиться более высокого ранга в еще не стабильной иерархии. Главная ценность для них – личное могущество и использование его для власти над другими. Доверие не в ходу среди приверженцев Темного Солнца.

Сирик продолжает поддерживать близкие отношения с верхушкой клира. Ожидается, что его высшие жрецы будут выполнять его приказания, какими бы опасными или странными они ни казались. Некоторые жрецы выполняют свои задачи с тем же энтузиазмом, что и раньше. Другие подчиняются только букве приказа, подменяя его дух.

Система духовенства все еще не устоялась. Его представители носят самые разные титулы и часто оспаривают ранг друг друга. Члены клира всегда настороженно ожидают ошибки вышестоящего, которая позволила бы им продвинуться. Жрецов часто поощряют внутренние голоса, которые могут быть, а могут и не быть голосом их бога. Среди популярных титулов жрецов – Темный Мастер, Рука Сирика, Бдительный Череп и Грозная Смерть.

Догма: Культ Сирика – культ власти любой ценой. Насилие и обман используются в равной мере, чтобы распространять его слово. Его (или маски, которые он носит) почитают злодеи с черным сердцем, от мелких убийц до жестоких правителей империй.

Жрецам Сирика дают следующие наставления: «Смерть предателям. Смерть всем, кто против Сирика. Склонитесь перед верховным могуществом Сирика и посвятите ему кровь всех, кто не верит в его верховное могущество.

Трепещите и повинуйтесь власть имущим – но если они слабы или преследуют пустые цели абстрактного добра, убейте их во имя Темного Солнца. Сражайтесь с духовенством любых других культов, поскольку это ложные пророки и силы, противостоящие Единственному Истинному Пути.

Несите смерть тем, кто противостоит праведной церкви Сирика и тем, кто пытается создать или сохранить мир, закон и порядок. Единственная праведная власть исходит от Сирика, а вся остальная власть должна быть низвергнута.
Не вмешивайтесь в открытое восстание, поскольку когда выступают толпы, пробуждаются все боги и культы. Намного лучше уничтожать врагов по одному и держать всех в страхе, беспокойстве, постоянных раздорах – и под распространяющейся властью Сирика».
Потеря портфелей смерти и мертвых, которые Сирик получил после Времени Бед, дала ему свободу использовать многое из того, к чему лежало его сердце – предательство, обман, раздоры. Случайная жестокость ничто по сравнению с жестокостью, которая служит каким-то великим и опасным целям. Планы и контрпланы могут искажаться и оборачиваться против себя, и проигрыш в одном месте может принести в финале победу Темному Солнцу. Любые средства, любые методы, любые жертвы и предательства допустимы, если приводят к желаемому результату.
Повседневная деятельность: Жрецы Темного Солнца обязаны нести раздоры и совершать убийства повсеместно, чтобы заставить народ бояться и верить в Сирика. Они поддерживают правителей, склонных к жестокости и строительству империй, но в любой стране позволяют себе интриговать ради повсеместного распространения раздоров. Впрочем они не втягивают страны во всеобщую войну, чтобы Темпус, бог войны, не получил всеобщее поклонение.
По крайней мере, сирикисты утверждают, что они этим занимаются. На самом деле большую часть времени они тратят, строя планы друг против друга в бесконечной борьбе группировок, где каждый жрец стремится увеличить свое личное могущество. Кроме того, Сирик часто говорит со своими преданными жрецами, но по разному. Все они боятся его и должны верить, что каждое его высказывание есть Единственный Истинный Путь, но его слова часто направляют разные церкви к противоположным целям и натравливают жрецов друг на друга в той же степени, что и призывают к победе над другими религиями.
Священные дни/важные церемонии: Пока что Сирик утвердил немного священных дней. До разрушения Жентил Кип последний день и ночь марпенота отмечались как праздничный день Смерти Бэйна, резни, которая обеспечила Сирику полную победу над предыдущим культом Бэйна в Жентил Кип. После разрушения Жентил Кип этот день внезапно перестал считаться праздником, и все упоминания о нем были вычищены из официальных документов церкви.
Церковь Сирика не празднует день его возведения в божественный ранг, поскольку это также день вознесения Миднайт (а ее Сирик ненавидит). Кроме того, сейчас церковные истории отмечают, что Сирик всегда был богом, так что праздновать его вознесение нелогично, хотя рассказ о благородных попытках Сирика добыть *Скрижали Судьбы* в качестве смертного также входит в церковный канон. Об очевидном противоречии рассказов о смертной жизни Сирика и его претензии на вечную божественность верующим задумываться не позволено.
Считается, что необходимы кровавые жертвы, чтобы Сирик услышал обращенные к нему мольбы и молитвы. Жрецы на местах экспромтом объявляют День Темного Солнца (высший священный день), когда им удается достать животное (или разумное существо) достаточно значительное, чтобы принести его в жертву Сирику.
Основные центры поклонения: Самым могущественным местом культа Сирика был Жентил Кип до его разрушения в 1368 г. после его разрушения новых значительных центров культа не появилось. Большинство экспертов ожидают, что главным центром для последователей Безумного Бога станет один из трех новых храмов, возведенных недавно в Амне, если они не уничтожат друг друга в неизбежной конкурентной борьбе.
Дочерние ордена: Церковь Сирика не поддерживает никаких рыцарских орденов. Сирик приказал основать военный орден, Компанию Черной Шпоры, но у ордена пока еще нет главы. Два жреца, которые должны установить правила принятия в орден (два высокоранговых жреца двух недавно появившихся в Амне храмов), не могут прийти к согласию по поводу этих правил и заняты сложными планами устранения друг друга, поскольку каждый убежден в своей правоте. Поскольку Сирик являлся каждому из них в видениях и давал им подробные противоположные инструкции по основанию ордена, он очевидно наслаждается их усилиями. Когда орден наконец будет создан, священные воины Сирика пойдут в бой с конкурирующими церквями во славу Сирика.
Одежды Жрецов: Жрецы Сирика одевают черные или темно-пурпурные робы с капюшонами или без, отделанные серебром. На запястьях носят серебряные браслеты или наручники обычно с чеканкой в виде черепа и взорванной звезды, как символ порабощения жреца Сириком, а в праздничные дни некоторые жрецы рисуют изображение своего бога на щеках или на лбу.
Дорожная одежда: Жрецы Сирика любят ходить замаскированными и используют иллюзии, изменяющие внешность, когда им это удается. Их одежда также не должна привлекать внимания или наоборот внушать благоговение и ужас, в зависимости от того что они собираются делать. Когда они замаскированы или пытаются выглядеть незаметно, они стараются носить самую надежную броню или магические защитные предметы, насколько это возможно, чтобы их не раскрыли. Когда они одеваются, чтобы произвести впечатление, они предпочитают черную броню с отделкой, которая выглядит зловеще, например наплечники и налокотники с шипами или шлем в форме рычащего монстра.

ОСОБЫЕ ЖРЕЦЫ (Вожди Раздоров)
ТРЕБОВАНИЯ: сила 13, мудрость 13.
ПЕРВИЧНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: сила, мудрость.
МИРОВОЗЗРЕНИЕ: NE, CE.

ОРУЖИЕ: любое тупое оружие и длинные мечи.
БРОНЯ: любая.
БОЛЬШИЕ СФЕРЫ: Общая, астрал, чары, битва, стража, исцеление, некромантия, вызывание, солнце, время, война, погода.
МАЛЫЕ СФЕРЫ: прорицание, элементали, числа, защита.
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ: как у клириков.
ТРЕБУЕМЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: два современных языка.
БОНУСНЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ: маскировка, чревовещание.
Вожди раздоров получают +1 к спасброскам против заклинаний иллюзии/фантазма.
Вожди раздоров не подвержены действию заклинаний *страха* и другой изменяющие эмоции магии. Они могут оказаться под воздействием заклинаний очарования/чар, если эти заклинания не влияют непосредственно на эмоции.
На 3-м уровне вожди раздоров могут использовать заклинание *черный коготь* (как заклинание жрецов 2-го уровня) 1 раз в день.
На 5-м уровне вожди раздоров могут призывать воздушного слугу (как заклинание жрецов 6-го уровня *воздушный слуга*). Этот слуга будет сражаться на стороне вождя раздоров (в противоположность обычным ограничениям этого заклинания) и может действовать как магический убийца. Можно вызвать только одного воздушного слугу в месяц (30 дней) и только одного можно держать под контролем.
На 7-м уровне вожди раздоров могут вызывать *темную ауру* и *череп секретов* (как заклинание жрецов 4-го уровня) раз в день.
На 10-м уровне вожди раздоров могут вызвать *призрачного убийцу* (как заклинание волшебников 4-го уровня) раз в 10 дней.
На 15-м уровне вожди раздоров могут внушать безумие. Эта способность похожа на заклинание магов 5-го уровня *слабоумие*, за исключением того, что при спасбросках не делается коррекция за счет мудрости, и вожди раздоров должны коснуться своей цели.

ЗАКЛИНАНИЯ СИРИКА

2-й уровень
Черный Коготь (трансмутация, некромантия)
СФЕРА некромантия
РАССТОЯНИЕ 0
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ 1 раунд/уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 5
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ одна из рук творящего
СПАСБРОСОК особый
Это заклинание временно превращает руку творящего в вытягивающийся гибкий придаток, который можно протянуть на 10 футов и ударить врага с бонусом +1 к обычному броску атаки. Придаток заканчивается когтистой лапой, которая царапает противника, нанося 1d4 единиц физического урона плюс 1d4 единиц загадочного магического холодного урона (всего 2d4) при успешной атаке. На нежить холодный урон не действует. Жертвам разрешен спасбросок против заклинаний, чтобы получить половину холодного урона. Пока рука трансформирована, жрец не может творить заклинания, использующие соматические компоненты.

4-й уровень
Темная Аура (трансмутация, восстановление/вызов)
СФЕРА битва
РАССТОЯНИЕ 0
КОМПОНЕНТЫ В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ 1 раунд/уровень
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ 7
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ сфера 20 футов в диаметре на уровень творящего
СПАСБРОСОК особый
Это заклинание создает сферические миазмы тьмы и угрозы вокруг творящего. Внутри этой области видимой (но не затемняющей зрение) тьмы все существа со злым мировоззрением получают бонус +1 к броскам атаки и урона, все существа с добрым мировоззрением получают штраф -1 к броскам атаки и урона, а сам творящий получает бонус +3 к броскам атаки и урона. Существа с нейтральным мировоззрением (уважающие и добро и зло) не подвержены действию этого заклинания. Аура перемещается вместе с творящим и не требует концентрации для ее поддержки (отметим, что творящий получает бонусы, дарованные *темной аурой*, всякий раз, когда они имеют значение для последующих используемых заклинаний).
Если существо с добрым мировоззрением внутри *ауры* успешно совершит спасбросок против заклинаний со штрафом -2, в следующем раунде он избегает губительного эффекта *ауры*. Добрые существа могут попытаться совершить этот спасбросок каждый раунд независимо от того, насколько они преуспели в предыдущем раунде.

Заклинание окружает находящихся внутри него добрых существ янтарной (законопослушных), оранжевой (нейтральных) или алой (хаотичных) аурой, которая служит только для определения их мировоззрения и не наносит урона. Сферическое поле *темной ауры* проходит через стены и подобные препятствия, все время сохраняя сферическую форму.

Череп Секретов (восстановление/вызов)

СФЕРА	стража
РАССТОЯНИЕ	5 ярдов/уровень
КОМПОНЕНТЫ	В, С
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	разная
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	7
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	особая
СПАСБРОСОК	нет

Это заклинание создает нематериальное изображение парящего в воздухе черепа, оставляющего след темного пламени. Кажется, что у черепа горящие глаза, но ни его глаза, ни огненный хвост нереальны, и они не могут обжечь или нанести урон. Он парит в сфере диаметром 20 футов, дрейфующей со скоростью 18 (А). Его уничтожает заклинание *развеять магию*, но иначе нельзя нанести ему урон или коснуться его.

Череп доставляет вербальное сообщение из 22 или менее слов (которое не может быть магической формулой, вызывающей заклинание) и выплевывает язык настоящего пламени. Сообщение, которое нужно передать, произносит творящий, верша заклинание. Пламя – конус магического огня диаметром 1 фут в ширину в основании и 10 футов в длину. Его прикосновение наносит 3d4 единиц урона обнаженной плоти и поджигает все, что может воспламениться.

Передача сообщений и огненное дыхание действуют, если при чтении заклинания выполнен сложный и специфичный комплекс условий; они похожи на условия, необходимые для заклинания волшебников *магические уста*. Чтобы получить сообщение или язык пламени необходимо выполнить тот же или совсем другой комплекс условий. Когда выполнены оба действия, изображение черепа медленно исчезает.

Это заклинание обычно используется, чтобы поджигать погребальные костры и предавать огню врагов веры, его видимая форма предназначена обманывать простых верующих, думающих, что Сирик лично присутствует при событии.

7-й уровень

Создать Зловещего Стража (некромантия)

СФЕРА	некромантия
РАССТОЯНИЕ	прикосновение
КОМПОНЕНТЫ	В, С, М
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	особая
ВРЕМЯ ЧТЕНИЯ	1 раунд
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ	1 скелет
СПАСБРОСОК	нет

Это заклинание превращает один неоживленный скелет размера М и меньше в зловещего стража, костяную фигуру с красным пламенем в глазницах в черной затененной полупрозрачной броне. Зловещий страж может использовать свои способности в следующий раунд после создания, и не требует особого приказа для атаки.

Материальные компоненты этого заклинания – священный символ жреца, который не исчезает во время заклинания, и не менее 20 капель крови любого истинного дракона.